PlayManía

GUÍA DE COMPRAS DE PLAYSTATION 2

ELABORADA POR LOS EXPERTOS DE PLAYMANÍA

LA BIBLIA DE PS2

TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS DE PS2 ANALIZADOS A FONDO

795 ptas. • 4,78 €

150 JUEGOS

TODOS LOS TÍTULOS DISPONIBLES COMENTADOS Y PUNTUADOS

COMPARATIVAS



30 PERIFÉRICOS A EXAMEN: VOLANTES, MANDOS DVD Y PADS ANALÓGICOS

MULTIMEDIA

VÍDEO-DVD, HOME CINEMA, INTERNET: DESCUBRE LAS INCREÍBLES PRESTACIONES DE ESTA SUPERMÁQUINA

FUTUROS ÉXITOS





FINAL FANTASY X, TEKKEN 4, METAL GEAR SOLID 2, MOTO GP 2, COMMANDOS 2, SOUL REAVER 2...

La Guía más COMPLETA y ACTUAL del mercado

HOBBY PRESS
8 424094 003211 00001

La Biblia de PS2



Compartir. Es la palabra clave que nos ha impulsado a preparar este número especial de PlayManía. Compartir con vosotros la inolvidable experiencia que ha supuesto el primer año de vida de PlayStation 2 en nuestro país, una andadura que, como podéis comprobar, da para llenar muchas páginas. Porque PS2, que comenzó siendo una opción de futuro, se ha asentado como el mejor sistema de entretenimiento del presente.

Por eso, estamos convencidos de que muchos de vosotros estaréis pensando en compraros una esta Navidad, si es que no la tenéis ya en casa. Sea cual sea vuestra situación, seguro que queréis saberlo todo sobre la máquina de Sony. Desde sus características técnicas o su capacidad como reproductor de DVD, hasta los periféricos disponibles o la respuesta a las dudas que tengáis, sin olvidar el prometedor porvenir que nos aseguran sus posibilidades de expansión.

Editorial

Pero una guía de compras como ésta debe asentarse principalmente sobre los juegos. En estas páginas están recogidos todos los que hay actualmente en el catálogo de PS2, analizados a fondo y puntuados; y, por supuesto, también le hemos hecho un hueco a la amplia y atractiva lista de títulos que nos sorprenderán en los próximos meses.



En definitiva, y volviendo a la idea inicial, se trata de poner nuestra experiencia a vuestro servicio, para que aprovechéis al máximo vuestro tiempo de ocio con PlayStation 2. Porque cuantos más seamos los que disfrutemos con ella, mejor nos lo vamos a pasar. Y si esta "Biblia" de PS2 os sirve de ayuda en vuestras compras, seremos los primeros en daros la bienvenida a la comunidad de usuarios de PS2. Estamos seguros de que no os arrepentiréis de formar parte de ella.

Staff

Amalio Gómez Director Editorial.

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de arte.
Javier Abad Coordinador.
Alberto Lloret Jefe de sección.
Daniel Acal, David Fraile,
Oscar Lera Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de maquetación.
Lidia Muñoz Diseño
Fernando Bravo Diseño y autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de publicaciones: Mamen Perera.
Directores editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
Subdirector General Económico-financiero:
José Aristondo.
Directora de marketing: María Moro.
Director de distribución: Javier Tallón.
Director de producción: Julio Iglesias.
Coordinación de producción: Ángel Benito.
Departamento de sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de suscripciones:
María del Mar Calzada, Antonio Casado.

PUBLICIDAD
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya.
Tel. 902 11 13 15. Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona.
Tlf. 93 280 43 34. Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia.
Tlf. 96 352 60 90. Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián.
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla.
Tlf. 95 570 00 32. Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI S.A.
Tlf: 91 884 40 18
Depósito Legal: M-45441-2001
Edición: 2/2002 **Printed in Spain**

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Sumario

ANÁLISIS



El juego que inauguró el género del terror vuelve a PS2 con más calidad técnica que nunca.



Todos los vehículos y pilotos del mundial están presentes en el simulador de rallies más realista.



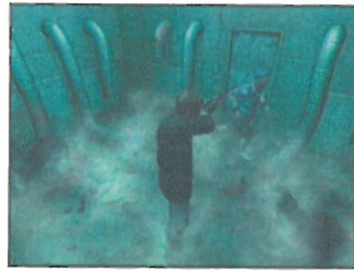
Un clásico del arcade salta a la nueva generación. El resultado no podía ser más trepidante.



Acción, disparos, inteligencia y aventura se dan cita en el juego de estos soldados de peluche.



¿Te atreves a disputar un combate con las luchadoras más atractivas de todos los tiempos?



Una de las aventuras más esperadas por fin ha llegado a PS2. ¡El miedo en su máxima expresión!



Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear*, debutó en PlayStation 2 con este genial juego de Mechas.



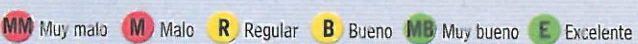
Después de su exitosa trayectoria en el PC, este shooter subjetivo prueba suerte en los 128 bits.

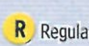
Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:









MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Todo Play

Te contamos todo lo que debes

Un año y medio después de su nacimiento, PlayStation 2 está consolidada como el mejor sistema de entretenimiento disponible, tal y como Sony había previsto. Un éxito cantado desde los primeros días de su lanzamiento japonés, en los que se vendieron nada más y nada menos que un millón de consolas, cifra que rompió con todos los esquemas que estaban vigentes en el sector. Ahora, se prepara para hacer frente al desembarco de las que serán sus rivales en la nueva generación, GameCube y Xbox, y lo hace en su mejor momento, con una rebaja de precio incluida. Si quieres conocer qué representa la consola más poderosa de la historia, el fenómeno que supuso su lanzamiento mundial, o entender por fin sus características técnicas, no dejes de leer este reportaje.

Station 2

saber sobre la consola de Sony



El fenómeno PS2

Millones de personas unidas por la consola

El lanzamiento de PlayStation 2 supuso un fenómeno social sin precedentes en la historia de las consolas. Aquí os traemos un repaso a lo que ha sido la trayectoria de PS2, desde los primeros días de incertidumbre hasta su éxito actual.

En el año 2000 no encontramos ningún monolito en la Luna, no vinieron los extraterrestres de visita a nuestro planeta, ni tampoco se produjo el fin del mundo. En realidad, uno de los pocos hechos históricos de verdad relevantes tuvo a PlayStation 2 como protagonista indiscutible.

Después de meses de rumores de todo tipo, "culebrillas", globos sonda, incertidumbre, y mucha, muchísima expectación, el 4 de marzo de 2000 Sony lanzaba en Japón la consola más esperada de la historia. En tan solo un día, se vendieron casi un millón de unidades, una auténtica pasada, especialmente si tenemos en cuenta que no se trataba de una ganga en absoluto. Pero en fin, era hasta cierto punto lógico, teniendo como precedente el tremendo éxito que había cosechado PlayStation, la primera consola de Sony, a lo largo y ancho del planeta.

Los consoleros estadounidenses tuvieron que esperar unos cuantos meses, hasta octubre, y en Europa nos tocó hacerlo un poco más, pues no desembarcó aquí hasta los últimos días de noviembre. Eso sí, en todas partes el lanzamiento de PS2 supuso un fenómeno social sin precedentes en la historia de las consolas, del que bien se cuidaron de hacer eco todos los medios de comunicación.

Fueron días de unidades limitadas (las fábricas de Sony no eran capaces de abastecer toda la demanda) y de nervios por parte de todos los que queríamos hacernos con una. Todavía recordamos las listas de reservas... pero al final la espera mereció la pena.

EL DESPEGUE TIENE UN NOMBRE: «GT3 A-SPEC»

Desde aquellos días, con un catálogo de juegos en constante crecimiento y con un ramillete de grandes títulos, la consola de nueva generación de Sony ha seguido vendiéndose como churros. En abril de este mismo año conocimos que PS2 había alcanzado su primera gran marca: unas ventas acumuladas de 10 millones de consolas, una cifra tan apabullante, que triplicaba la de las

Cronología del lanzamiento

4 DE MARZO DE 2000: PS2 se pone a la venta en Japón

El motor de PlayStation 2 llevaba meses preparado para su puesta en marcha, y por fin lo hizo en marzo de 2000 igual que cualquier bólido de Fórmula 1 que pretenda ganar un Gran Premio: a toda máquina, y con el motor rugiendo como un león.
El barrio de Akihabara, en Tokio, el centro comercial especializado en videojuegos más importante del mundo, fue testigo de excepción de la fiebre que desató la nueva consola de Sony: dos días antes, los japoneses que no habían reservado su consola en las tiendas comenzaron a formar colas frente a los comercios más importantes. Colas que fueron creciendo y que provocaron escenas insólitas, sobre todo por las noches en que miles de "sin-techo-por-culpa-de-PS2" nipones decidieron dormir al raso. ¡Y no hacía calor precisamente! Según los datos de un periódico japonés, fueron cerca de 10.000 los acampados. Al final, en la madrugada del día "PS2", las tiendas tuvieron que abrir a las 5 de la mañana, 2 horas antes de lo previsto. Fue casi una revolución. Sólo en ese primer día se vendieron casi un millón de unidades, tres veces más de lo que vendió PSX en su primer fin de semana. Los japoneses rezagados que fueron a las tiendas por la tarde, sólo vieron un cartel que decía "agotada". Un rotundo éxito. ¡Y esto era sólo el principio!



26 DE OCTUBRE DE 2000: Llega a los EEUU, pero faltan consolas

Más de seis meses esperaron los americanos para tener una PS2. Y muchos se quedaron con las ganas por la escasez de unidades: el día 26 de octubre de 2000, Sony sólo pudo poner a la venta 500.000 consolas allí, un número demasiado reducido para un país tan grande. Esto provocó cierto desbarajuste, y situaciones divertidas, como que algunas tiendas llegaran al extremo de sortear las consolas disponibles entre los miles de ávidos compradores que se agolpaban a sus puertas. Eso sí, los agraciados en la tómbola también debían pasar por caja. Y también hubo quien sacó partido, porque pronto aparecieron en Internet subastas de PS2 en las que se llegaron a pagar más de 200.000 pesetas por una consola. Sin duda, el mercado americano supuso otro rotundo éxito para una máquina nacida con estrella.



En todo el país, miles de personas durmieron en las calles con la esperanza de hacerse con una consola, ¡pero en menos de 24 horas se agotaron todas!



Visita de Ken Kutaragi

El "padre" de PlayStation 2 estuvo en nuestro país



El honorable Ken Kutaragi (en el centro en la foto) es el hombre al que debemos tantos y tantos días (y años) de diversión, ya que se trata del creador de las dos consolas de Sony, PSOne y PS2. Además, para más señas, también es el presidente de Sony Computer Entertainment. El pasado 5 de junio, las oficinas de Sony España se vistieron de gala para recibir a este "dios del Olimpo consolero", que aprovechó su visita a nuestro país para ofrecer una rueda de prensa en la que nos contó, de forma informal, las claves del sorprendente éxito de PlayStation. También habló del futuro del sector y en concreto, de cómo PS2 está revolucionando el tradicional concepto de "consola" y "videojuego", al ser un sistema de entretenimiento mucho más sofisticado y global. Para nosotros fue un honor poder hablar con un genio de su talla.

ventas de su predecesora, PlayStation, durante un período de tiempo similar.

Se trata de un éxito arrollador para la compañía nipona, más aún si tenemos en cuenta que en esta época lanzó también PSOne, el nuevo formato de PlayStation, que ha sido otro gran éxito.

Pero ha sido el pasado verano, en el que nos ha llegado el alucinante «Gran Turismo 3 A-Spec», cuando la venta de PS2 ha empezado a dispararse de una manera estratosférica. Es algo lógico también, ya que realmente se trata del primer gran bombazo, una de esas obras maestras capaces de justificar por sí solos la compra de la máquina.

Además, hace ya dos meses que Sony decidió bajar el precio de PS2 hasta la cifra de 49.900 pesetas. Ahora sí que sí: una consola como ésta, que además es un reproductor DVD, es una verdadera ganga por ese precio. Por eso, no es de extrañar que Sony acabe de llegar hace unos días a la indiscutible cifra de 20 millones de PlayStation 2 vendidas en todo el planeta. ¡Y todavía tenemos por delante la campaña de Navidad!

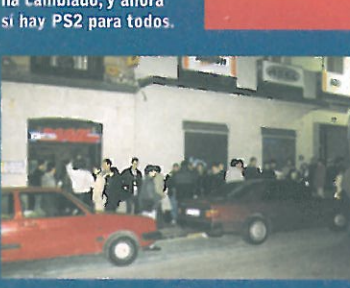
Los números cantan y a nosotros nos gusta quedarnos con esta idea: los 20 millones que tenemos una PS2 en casa formamos una comunidad mayor que la población de muchos países del mundo. ¿Eres tú ya uno de los nuestros?

24 DE NOVIEMBRE DE 2000: Por fin, PS2 llegó a España

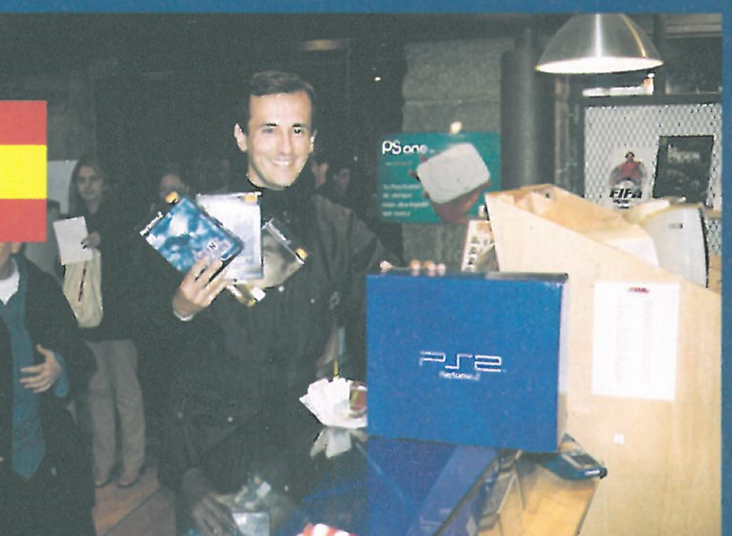
PS2 no cruzó el Atlántico para desembarcar en Europa hasta el 24 de noviembre. Y ante la perspectiva de un número limitadísimo de unidades para el lanzamiento en cada país, Sony preparó un sistema de reservas, que hizo que todo fuese bastante ordenado en comparación con los de Japón y EEUU. En España, sólo se formaron algunas colas de unos cientos de personas en las tiendas, por la ilusión de ser los primeros en tenerla; al fin y al cabo, todos los que la compraron en ese día la tenían asegurada por la reserva. Lo que sí que se montaron en las tiendas fueron fiestas, y eso que hacía bastante frío... El número de consolas que se puso a la venta en nuestro país fue de 75.000, que no es que se vendieran en un día, sino que ya lo estaban desde antes. Menos mal que la cosa ha cambiado, y ahora sí hay PS2 para todos.



El primer comprador de PS2 en España también tuvo su momento de gloria. Aquí le vemos respondiendo amablemente las preguntas del reportero de Telemadrid, que emitió el evento en directo. ¡Qué nivel, Maribel!



Centro Mail se apuntó un tanto al llegar a un acuerdo con Sony y vender la primera PS2 en España en la noche de del 23 de noviembre.



Características técnicas de PS2

Su estructura interna, explicada a fondo

La arquitectura de PlayStation 2 hizo correr ríos de tinta en el momento en que se hizo pública. ¿Quieres saber su significado real?



Metal Gear Solid 2

El "Emotion Engine" será el "culpable" de la gran IA de los enemigos en juegos como éste.



Devil May Cry

Gracias a la velocidad del DVD-Rom, en este genial título no hay apenas tiempos de carga.



Virtua Fighter 4

El procesador de 128 bits nos permitirá apreciar las distintas expresiones de los luchadores.

PlayStation 2 encierra en su carcasa negra una arquitectura técnica avanzadísima si la comparamos con la de cualquier otra consola que existiera en el mercado en el momento en que fue lanzada.

Seguro que más de una vez habéis intentado entender las complicadas tablas en que aparecen especificadas, con siglas y números, cada una de las características técnicas de la máquina de Sony. Y es que casi hay que estudiar una ingeniería para comprender tantos datos y saber a qué hace referencia cada uno de ellos, o sea, para qué demonios sirven a la hora de jugar.

Sin perjuicio de que los que tengáis interés (y buenas notas) estudiéis esa ingeniería, aquí os ofrecemos los datos, intentando explicar brevemente los más interesantes e importantes.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Característica	Valor
•Peso	2.100 gramos
•Dimensiones	301mm x 170mm x 78mm
•Precio	49.900 pesetas (299, 91 €)
•Disp. de lectura	DVD ROM y CD-ROM
•Velocidad DVD-ROM	4x
•Velocidad CD-ROM	24x

Estos datos no necesitan demasiada explicación. La velocidad del DVD de 4x es la velocidad estándar del mercado, y la del CD-ROM es una velocidad más que suficiente para leer los datos de cualquier juego (la velocidad de PSOne es de 2x), lo que hace que los tiempos de carga sean mucho más breves.

CPU DE 128 BITS: EL "EMOTION ENGINE"

Característica	Valor
•Velocidad de reloj	300 MHz
•Memoria	32 MB Direct RDRam
•Bus de la memoria	a 3,2 GB por sg.
•Co-procesador	FPU (punto de coma flotante multiplicador x 1, y divisor x 1)
•Unidades vectoriales	VU0 y VU1 (punto de coma flotante multiplicador x 9, y punto de coma flotante divisor x 1)
•Módulo 3D CG Transformación	
•Geométrica	66 millones de polígonos por segundo
•Descompresor de imagen	MPEG 2

La CPU de 128 bits, bautizada por Sony sabiamente como "Emotion Engine", es el corazón de la consola, y también su mejor carta de presentación.

El poderoso chip de su unidad central de proceso (CPU) ha sido desarrollado en colaboración con Toshiba, y alberga en sus entrañas la nada despreciable cifra de 10,5 millones de transistores microscópicos, que le permiten tener una potentísima capacidad de procesado a la hora de crear un nivel de realismo y detalle sin precedentes.

Esta compleja arquitectura del "Emotion Engine" está destinada al cálculo geométrico de las escenas tridimensionales, gracias a que utiliza el "Módulo 3D CG Transformación", capaz de procesar 66 millones de polígonos por segundo. Casi nada.

Además, posee una memoria de 32 MB Direct RDRam, capaz de contener toda la información de escenas 3D. Se caracteriza por comunicarse de forma directa con la CPU por medio



Final Fantasy X

El "Graphics Synthesizer" permite generar escenarios enormes en tiempo real y sin una sola gota de niebla en el horizonte.



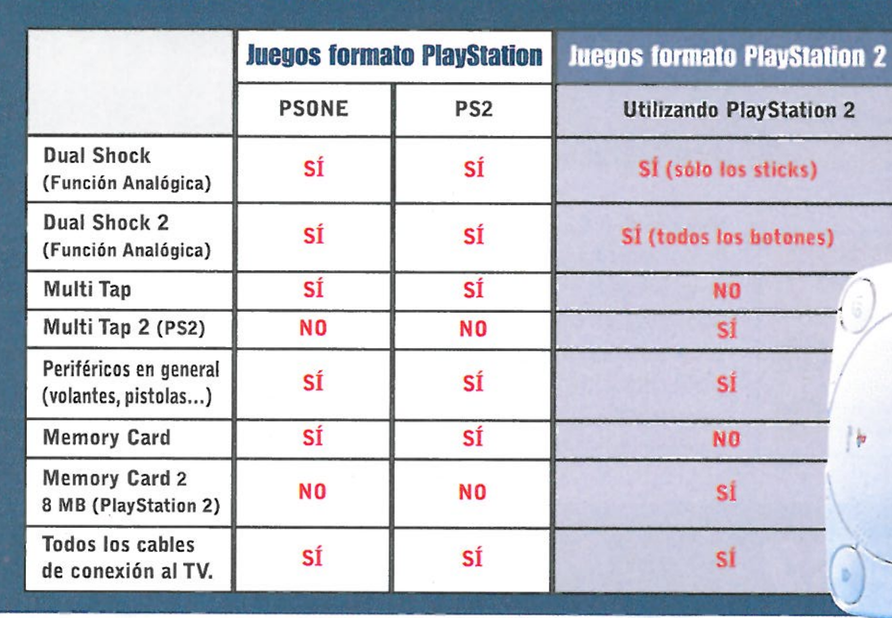
Gran Turismo 3

En el mismo chip gráfico es en el que se apoya PlayStation 2 para generar efectos como el del asfalto mojado de «Gran Turismo 3».



Sony te asegura la compatibilidad

La evolución de las consolas de Sony, el paso de PlayStation o PSOne a PlayStation 2, ha estado marcada por una palabra: compatibilidad, algo que es de agradecer, sobre todo por aquellos que teníamos una PlayStation y un montón de periféricos, como mandos, pistolas o volantes, que de otra forma se habrían quedado guardados en el cuarto de los trastos.
Y no es algo muy común en la historia de las consolas, pues esta compatibilidad solo se ha dado, hasta ahora, entre las portátiles de Nintendo: Game Boy, GBColor y GB Advance.
Esta práctica opción nos permite, en primer lugar, jugar con cualquier juego de PSOne en nuestra PS2, disfrutando incluso de ciertas mejoras gráficas y de una reducción de los tiempos de carga; y segundo: el uso de la mayoría de cables y periféricos de PSOne en PS2. Esto quiere decir que podemos desempolvar títulos como Final Fantasy VII o Syphon Filter y volver a jugarlos en PS2 con el pad Dual Shock de toda la vida. Hasta es posible cargar viejas partidas salvadas y seguir jugando con juegos que dejamos a medias hace tiempo.
Lógicamente, esta compatibilidad, en lo referente a los juegos, no es absoluta: va "de menor a mayor" y no al revés. Vamos, que podemos usar juegos de PSOne en PS2, pero nunca al revés, por las obvias limitaciones técnicas de la primera.
Por las mismas razones, existe el mismo problema con las tarjetas de memoria y con los multitap: podemos utilizar la Memory Card o el multitap de PSOne en PS2, sólo cuando estamos jugando con juegos de PSOne, pero no con juegos de PS2. Y de la misma forma, con los juegos de PS2 sólo podremos utilizar la Memory Card de 8Mb o el Multitap 2, no los de PSOne. Como esto es un poco lioso, os hemos preparado un esquema bien clarito.
En cualquier caso, todos los demás periféricos son compatibles, si bien hay que tener en cuenta que el Dual Shock de PSOne, por ejemplo, sólo tendrá función analógica en los sticks, y no en el resto de los botones, aunque estemos jugando en PS2, así que en los juegos de PS2 que aprovechan la función analógica del resto de botones (la mayoría de los juegos de velocidad, por ejemplo), el Dual Shock de PSOne se puede quedar corto, aunque puede utilizarse.



	Juegos formato PlayStation		Juegos formato PlayStation 2
	PSONE	PS2	Utilizando PlayStation 2
Dual Shock (Función Analógica)	SÍ	SÍ	SÍ (sólo los sticks)
Dual Shock 2 (Función Analógica)	SÍ	SÍ	SÍ (todos los botones)
Multi Tap	SÍ	SÍ	NO
Multi Tap 2 (PS2)	NO	NO	SÍ
Periféricos en general (volantes, pistolas...)	SÍ	SÍ	SÍ
Memory Card	SÍ	SÍ	NO
Memory Card 2 8 MB (PlayStation 2)	NO	NO	SÍ
Todos los cables de conexión al TV.	SÍ	SÍ	SÍ



de ese "bus", que tiene una velocidad de 3,2 GB de información por segundo. Impresionante, ¿verdad?

El coprocesador FPU dispone de dos niveles de coma flotante, cuya función es calcular los millones de operaciones matemáticas de los entornos 3D.

Por su parte, tanto el movimiento de la cámara, como la inteligencia artificial de los personajes, así como cualquier otra operación dinámica común a los juegos, también quedan a las órdenes del "Emotion Engine".



CHIP GRÁFICO: "GRAPHICS SYNTHESIZER"

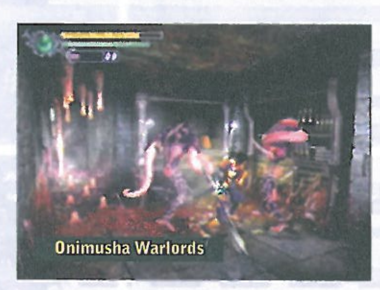
- Velocidad de reloj: ....150 MHz
- Caché de la V-Ram: ....4 MB
- DRAM Bus banda ancha: .48 GB por sg.
- DRAM Bus: ....2560 bits
- Configuración Pixel: ..24 bit de RGB, 8 bit de Alpha y 32 de Z Buffer
- Tasa máxima de polígonos: 75 millones de polígonos por segundo

El chip gráfico de PS2, el "Graphic Synthesizer" es uno de los más potentes que puede encontrarse hoy en día, si bien su arquitectura no ha estado exenta de ciertas críticas, debido a que su memoria Caché de Vídeo tiene sólo 4 MB (una capacidad un tanto limitada). Sin embargo, para contrarrestar esta posible limitación, el "Graphic Synthesizer" tiene un "bus" que comunica la memoria con el procesador gráfico a razón de 48 GB por segundo, una velocidad altísima. Es esta novedosa arquitectura del chip gráfico la que hace posible la calidad visual de la consola, pero provoca que su programación no sea tan sencilla, y ha obligado a los desarrolladores de juegos a tener que adaptarse a ella.

En cuanto a la configuración pixel, los 24 bit de color permiten la friolera de 16,7 millones de colores distintos, mientras que los 8 bit de componente Alpha (el que permite el diferente grado de opacidad/ transparencia a cada pixel) son el máximo posible, y son los "culpables" de los maravillosos efectos de luz que es capaz de ofrecernos PS2.



Gran Turismo 3


Onimusha Warlords

Los espléndidos efectos de luz que nos ofrece PS2 se deben al componente Alpha-Pixel.



SONIDO: "SPU2+CPU"

•Número de canales:	ADPCM: 48 canales sobre el chip SPU2, más los que puedan ser creados con el propio software de cada juego
•Memoria de sonido:	4 MB
•Frecuencia de sampleo:	44.1 KHz o 48 KHz (seleccionable)

Se trata de un procesador de sonido de ultimísima generación, comparable con las tarjetas de sonido más potentes que podemos encontrar en un PC.

PROCESADOR INPUT / OUTPUT

•CPU de apoyo:	CPU mejorada de la actual PlayStation
•Frecuencia de reloj:	33.8 MHz o 37.5 MHz (seleccionable)
•Sub Bus:	32 Bit
•Memoria I /0:	2 MB

El procesador Input/Output de apoyo es el que procesa todo lo relacionado con los periféricos (mandos, tarjeta de memoria, pistolas, etc.), y su enorme potencia permite una sustanciosa y apreciable descarga de trabajo al procesador gráfico de la consola.


Virtua Fighter 4


Final Fantasy X


Metal Gear Solid 2

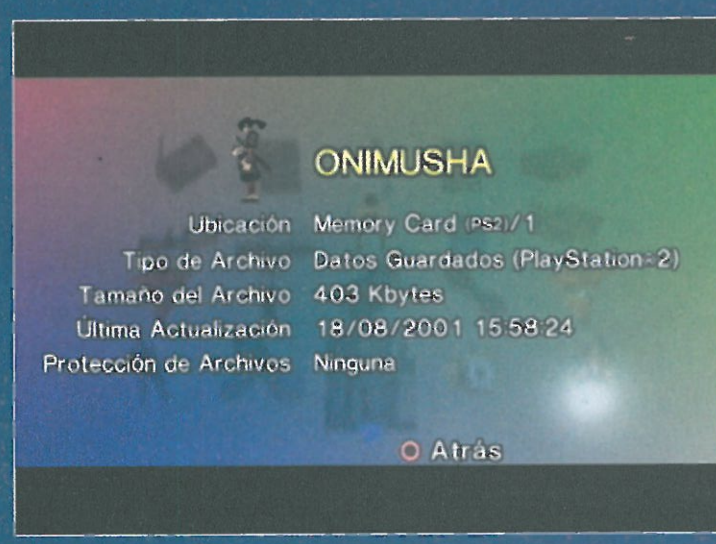
PUERTOS DE CONEXIÓN:

- •2 puertos para mandos
- •2 puertos para tarjetas de memoria
- •2 puertos USB
- •1 salida multicable audio-video
- •1 salida óptico-digital (Para la emisión del sonido envolvente Dolby Digital 5.1)
- •1 bahía de expansión para disco duro
- •i.Link (IEEE1394) (Para la conexión de varias consolas y el juego en red)

Nunca hasta PS2 una consola había tenido tantos puertos de conexión, que permiten que la consola de Sony esté preparada para prácticamente cualquier periférico u opción de futuro que se pueda desarrollar. Los dos puertos de conexión USB son de formato estándar y permiten la conexión con periféricos USB como teclados, ratones, e incluso módems para la conexión telefónica. En la "bahía de expansión" trasera es en la que vamos a poder conectar el disco duro de PlayStation 2 en cuanto esté disponible, y con el puerto i.Link podemos conectar varias consolas entre sí para echar partidas en grupo.

Los menús de PS2

Si conectamos la consola de Sony sin haber metido un disco previamente, podemos configurar el sistema con arreglo a nuestro gusto, algo que no podíamos hacer en PSX. Así, además de tener un reloj interno, si elegimos el idioma castellano no sólo vamos a entender estos menús, sino que todos los juegos que nos lleguen doblados, traducidos o subtitulados saldrán automáticamente en nuestro idioma. Por otra parte, también podemos definir el formato de la televisión a la que vamos a conectar la consola (si es un modelo normal o panorámico), así como el tipo de cable que usaremos para conectarlas. Esta configuración se guarda en una especie de pila interna que tiene PS2 y que sólo se borrará en el caso de que tengamos desenchufada la consola durante mucho tiempo.



La Memory Card 2 permite guardar un montón de información de cada juego, ocupando sólo el espacio que sea necesario, y también nos da la posibilidad de proteger o no esos archivos.



Ya tenemos una PS2 en casa, y antes de jugar, conviene que la conectemos sin juego dentro...



... y escoger "Configuración del Sistema" en esta pantalla tan mona, con lucecitas bailando.



Lo primero que hacemos es elegir el idioma español, y luego ponemos el reloj en hora.



Es el momento de determinar el formato de la pantalla, así como del cable que vamos a usar.



Luego podemos "chequear" la Memory Card 2 y ver si tenemos bloques libres para guardar.



Este es el "portal de entrada" que sale cuando ya hemos metido un juego de PS2. ¡A jugar!

El precio de la calidad

En su lanzamiento, PS2 tenía un precio de 75.000 pesetas, por el que fue considerada por muchos como un "juguete de lujo". El error está en seguir pensando que "una consola es un juguete": la evolución en la creación de juegos es clara, y pese a que se siguen lanzando muchos con temática infantil, cada vez son más los que tienen una perspectiva adulta, con más violencia y temas fuertes. Por otro lado, está la cuestión del DVD: PS2 es mucho más que una consola, y si comparáis lo que puede costar por separado una consola de nueva generación y un DVD, no os parecerá tan cara. Y mucho menos desde que, hace poco, la consola ha bajado a su precio actual de 49.900 ptas., una cifra sin competencia, sobre todo teniendo en cuenta el que tendrán sus futuras competidoras en España en unos meses: se especula con que GameCube costará unas 40.000 (pero no es reproductor de DVD) y está confirmado que el precio de Xbox va a ser de ¡80.000 pelas!



¿Qué viene dentro de la caja de la consola?

- PlayStation 2
- Mando Dual Shock 2
- Cable de alimentación
- Cable AV + Adaptador Euroconector
- DVD con demos

	ARTÍCULO	PRECIO	ACUMULADO
IMPRESCINDIBLE	Consola	49.900 ptas.	49.900 ptas.
	Memory Card	6.990 ptas.	56.890 ptas.
RECOMENDABLE	Juego	9.990 ptas.	66.880 ptas.
INTERESANTE	Mando DVD	4.990 ptas.	71.870 ptas.
	2° Dual Shock 2	4.990 ptas.	76.860 ptas.

La Opinión

Así pensamos en PlayManía



La consola más completa, la consola que debes tener y disfrutar

Si hace un año mi postura hacia PlayStation 2 era de escepticismo, ahora, 12 meses después, sólo puedo felicitarme por haberme hecho con una. Sin duda, es la mejor consola que he tenido la suerte de probar, incluso teniendo en cuenta a sus futuros rivales, que me han dejado, en el mejor de los casos, indiferente. Pero mis alabanzas no se refieren únicamente a la más que probada calidad y versatilidad de la máquina, sino especialmente a sus juegos, que no han dejado de mejorar y cada vez resultan más sorprendentes, divertidos e innovadores. Sony ha acertado plenamente con PS2. Hoy por hoy es la consola que todo el mundo debería tener y, lo que es más importante, tiene asegurado un futuro que, como poco, podemos calificar de prometedor.

Sonia Herranz. Directora de PlayManía

Los mejores juegos, y las mejores opciones de futuro, son para PS2

El 24 de noviembre del año pasado, PS2 no fue capaz de ofrecer ningún título que me deslumbrara; sólo Tekken Tag salvó los muebles por los pelos. Ahora, doce meses después, la situación ha cambiado radicalmente: los juegos ya han alcanzado un nivel de calidad más que sobresaliente (Silent Hill 2, GTA3...) y el futuro se perfila aún mejor, gracias sobre todo a Final Fantasy X y Metal Gear Solid 2. Además, estas mismas navidades vamos a poder disfrutar del primer juego Online, Tony Hawk´s Pro Skater 3. Y eso sin olvidar la cantidad de DVDs que he podido disfrutar en mi PS2. ¿Qué otras consolas me van a ofrecer algo parecido? Puede, pero hoy por hoy no tengo la menor duda de que PS2 es la opción más segura, económica y completa del mercado.

Alberto Lloret. Jefe de sección de PlayManía

PS2 al detalle

Todos sus puertos, todas sus posibilidades

Sony se cuidó mucho a la hora de hacer el diseño de PS2, pues sabía que estaba en el punto de mira de todos tras el éxito de PSX.

Así, al contrario de lo habitual en el diseño de las consolas anteriores, que solían tener un look infantilón, y quizás para recalcar esa idea de que PS2 es mucho más que un juguete para niños, optó por una línea elegante, un color sobrio, el negro, con ciertas licencias de aire futurista, como las siglas PS2 en un azul fluorescente claramente destacadas sobre la parte superior y los pequeños relieves laterales.

Ahora que hemos podido comparar este diseño con el de GameCube, que es atractivo, pero muy infantil, y el de Xbox, fuera de toda línea, más parecido a un reproductor de vídeo por su tamaño y su peso que a una consola moderna, creemos que el diseño de PS2 ha sido todo un acierto. Claro, que esto sí que es una clara cuestión de gustos.

UNA CONSOLA PREPARADA PARA EL FUTURO

Pero lo más destacable de PS2 es que se trata de una consola en la que se han incluido prácticamente todos los puertos de conexión posibles para poder conectarla en el futuro a casi cualquier periférico que pueda aportar un nuevo camino de entretenimiento, como módems, cámaras, micrófonos, y lo que puedan inventar en el futuro.

Para que reconozcáis perfectamente cada uno de esos puertos de conexión, hemos cogido nuestra lupa, y aquí os los presentamos uno por uno.



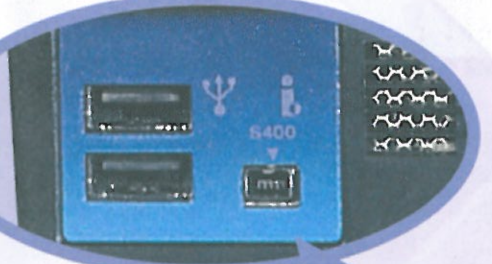


2 PUERTOS DE TARJETA DE MEMORIA

Los dos puertos para tarjetas de memoria incluyen, como podéis leer entre ellos, la tecnología "Magic Gate", que es la que desarrolla la Memory Card 2 de 8MB. Aún así, tiene la misma forma que la de la Memory Card de PSX, con lo que podemos usarla siempre que vayamos a jugar con juegos de PSX.

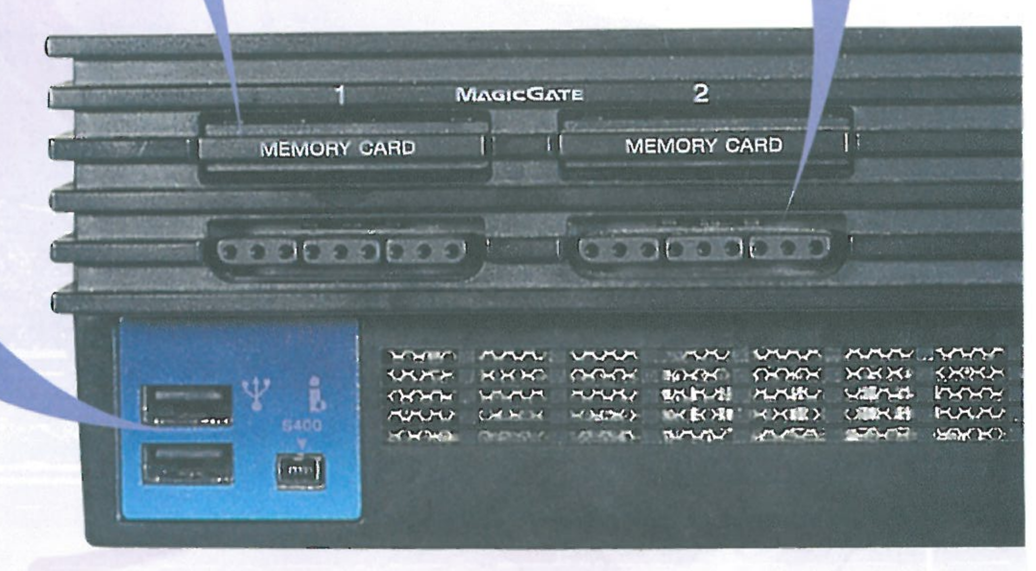
2 PUERTOS PARA MANDOS DE CONTROL

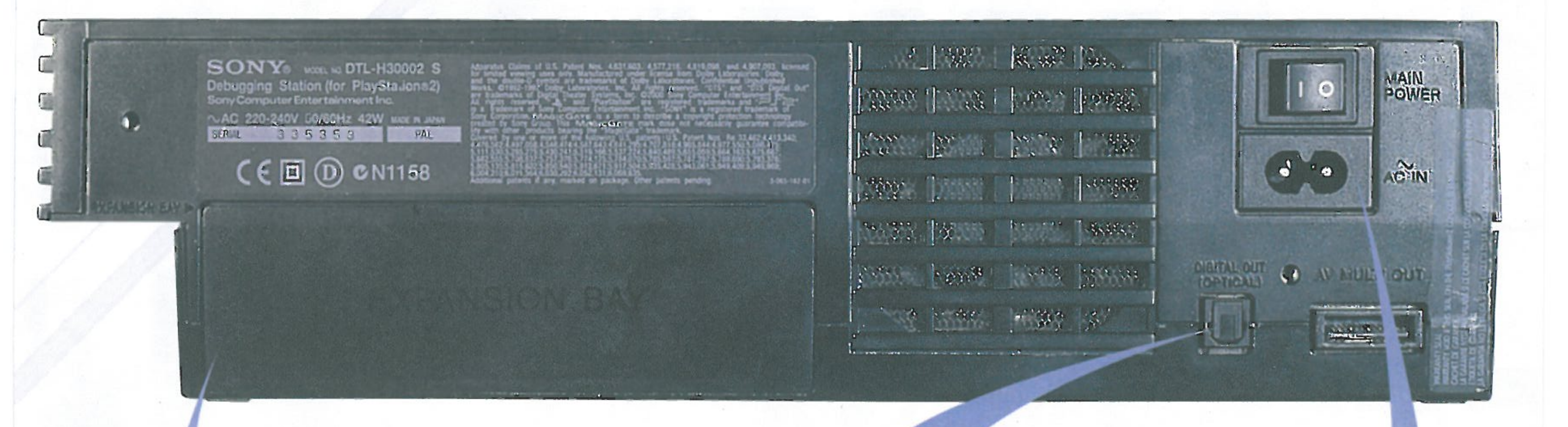
PlayStation 2 mantiene la característica de PlayStation de ofrecer sólo dos puertos para mandos de control, al contrario de lo que ocurre con las demás consolas de nueva generación (Dreamcast, GameCube y Xbox), que tienen cuatro entradas para mandos. Para nosotros, éste el único hándicap de la consola de Sony, porque si queremos echar partidas a cuatro jugadores nos vemos obligados a comprarnos un Multitap 2.



2 PUERTOS USB + PUERTO I.LINK

Los puertos USB de PlayStation son dos de las mejores bazas de la máquina de Sony, si tenemos en cuenta que se trata de la única consola con este tipo de puertos que tantas posibilidades de conectividad brindan. Para que os hagáis una idea, con estos puertos podemos conectar a nuestra consola cualquier periférico de PC que tenga conexión USB, desde un teclado o un ratón, a una cámara digital, una webcam, un módem, e incluso una impresora. Las posibilidades son, como podéis ver, amplísimas. Por su parte, el puerto i.Link está preparado para conectar dos o más consolas y jugar con ellas en una red interna con los títulos que ofrezcan esta posibilidad.

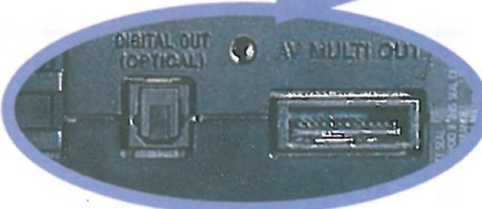




1 BAHÍA DE EXPANSIÓN

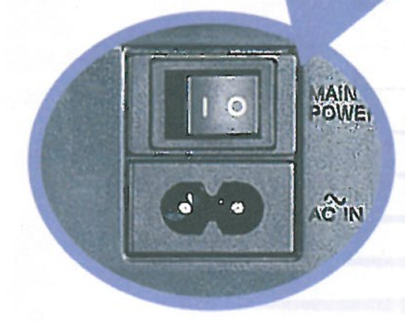
Una tapadera situada en la parte trasera de la consola esconde la bahía de expansión, a través de la cual se va a poder instalar el disco duro y una tarjeta Ethernet para la conexión telefónica. Son dos periféricos pensados básicamente para navegar por Internet y el juego online, si bien el disco duro abre nuevas posibilidades de juego en relación con la capacidad de la memoria de la consola. Por ahora sólo están disponibles en Japón, pero seguro que van a llegar a España dentro de poco tiempo.





1 INTERRUPTOR DE CORRIENTE

Como en otros aparatos electrónicos (vídeos, televisores, etc.), PS2 tiene un interruptor de corriente eléctrica, que sólo tendremos que desconectar en esos casos en que nos vayamos a ausentar de casa durante un tiempo largo.



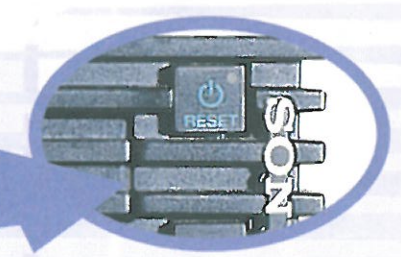
1 SALIDA AV + 1 SALIDA ÓPTICA

La salida AV (Audio Vídeo) es la misma que tenía PSX para conectar la consola con el televisor. En ella enchufaremos cualquiera de los posibles cables de conexión que hay disponibles, aunque eso sí, cada cable ofrece un nivel de calidad.
La salida óptica digital es por la que la consola transmite el Dolby Digital 5.1 (sonido envolvente).

TODO UN SÍMBOLO

El logotipo de PlayStation, pequeñito, pero con un significado grande, que además se puede girar si colocamos la consola en posición vertical.





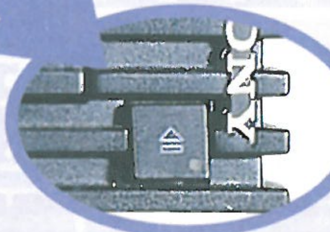
BOTÓN DE RESETEO

En la línea de los reproductores de DVD actuales, este pequeño botón verde es el que utilizamos para encender o apagar la consola sin tener que tocar el interruptor de corriente trasero, o también para resetear los juegos. Como veis, se trata de un botón especialmente útil.



BOTÓN EJECT

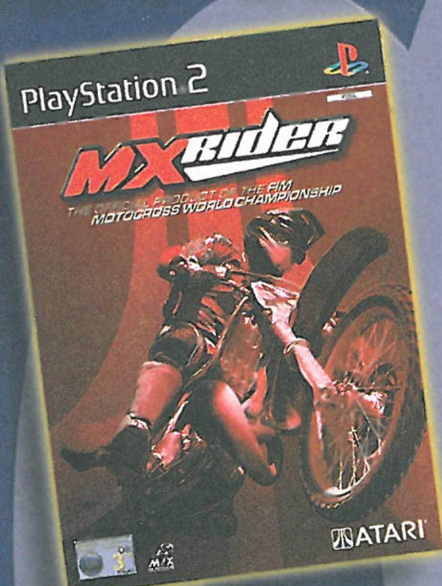
También en la misma línea que la de la mayor parte de reproductores de DVD, al pulsar este botón hacemos que la consola expulse la bandeja para introducir o sacar los discos.



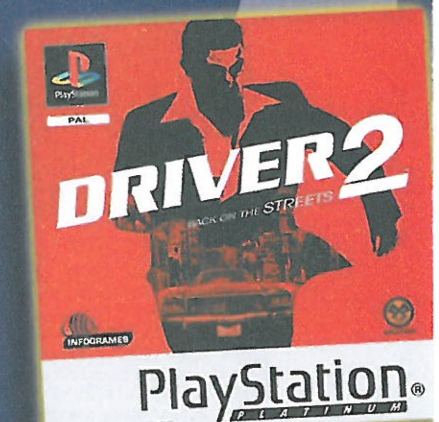
Descubre otro de los grandes



SPLASHDOWN: "Además del original planteamiento, hay que destacar el apartado gráfico, cuya calidad salta a la vista"
Playmanía, Sept 2001

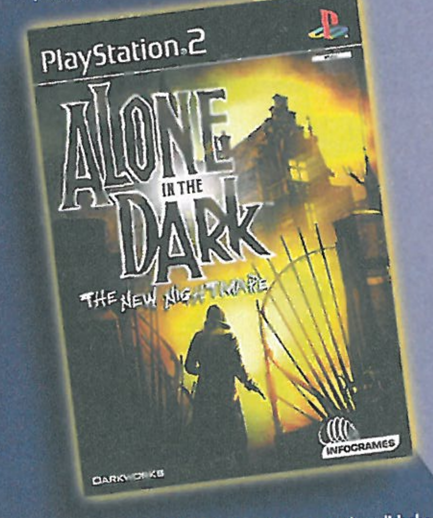


MX RIDER: "Es una reproducción perfecta y excitante de este sucio y resbaladizo deporte"
Play 2 Obsesion, Oct 2001



DRIVER 2: "Esto promete"
Planet Station, Septiembre 20



ALONE IN THE DARK: "Se puede apreciar la calidad que atesora esta versión, en el aspecto gráfico, efectos de luz, modelado de personajes y escenarios, etc...."
Top Games, Julio 2001

y muy prom



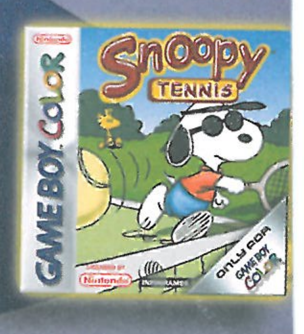


GAME BOY ADVANCE

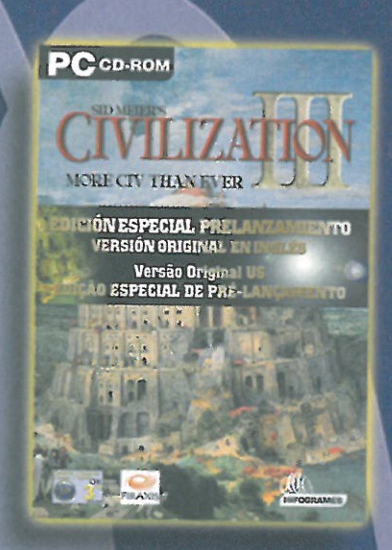






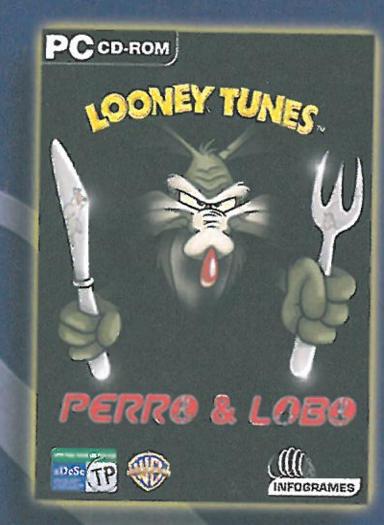


placeceres de la vida



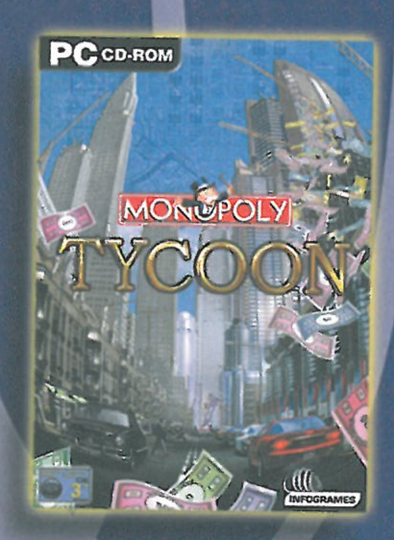
CIVILIZATION III: "El factor diversión gobierna el juego en general"

Computer Gaming World, Mayo 2001



PERRO Y LOBO: "Disfruta de uno de los juegos más fascinantes de los últimos tiempos"

PlayStation Magazine, Julio 2001



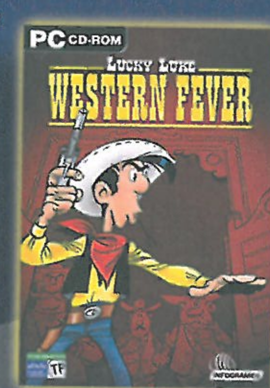
MONOPOLY TYCOON: "Un interesante simulador que conservando muchos de los elementos de Monopoly, tiene un sistema de juego propio y original"

Micromanía, Agosto 2001

to...











PS2, MUCHO MÁS QUE UN SISTEMA DE JUEGOS

Como todos sabéis, PlayStation 2 es algo más que una consola: además de tener acceso con ella a la última y más novedosa generación de videojuegos, también podéis disfrutar del sistema de vídeo del futuro: el DVD. ¿Queréis saber cómo explotar todas sus ventajas?

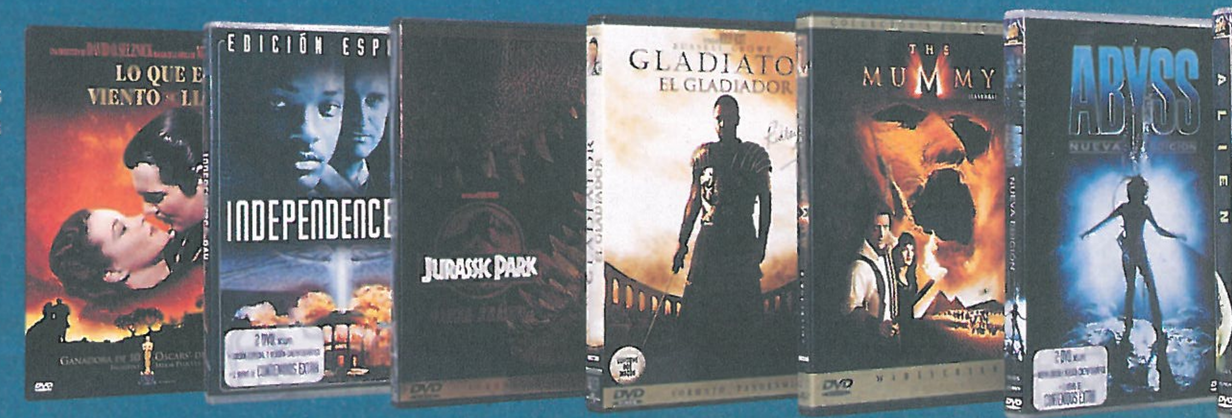
En los últimos tiempos, la forma de disfrutar del cine sin salir de nuestra casa ha sufrido una transformación revolucionaria gracias al DVD, el sistema de vídeo digital, que nos permite obtener una calidad visual y sonora similar a la que nos ofrecen las salas de cine más modernas. De hecho, en estos momentos ya existe en el mercado una amplia gama de reproductores, que son capaces de cubrir las necesidades de todos los fans del séptimo arte, desde las más básicas a las más sofisticadas.

Ahora el DVD también ha entrado en muchos hogares de la mano de PlayStation 2, pero... ¿sabemos exactamente en qué consiste este nuevo sistema de vídeo doméstico y todo lo que nos ofrece? ¿Merece realmente la pena tenerlo y pagar por las películas más del doble de lo que cuestan en el formato VHS?

EL PRECIO DE LA CALIDAD

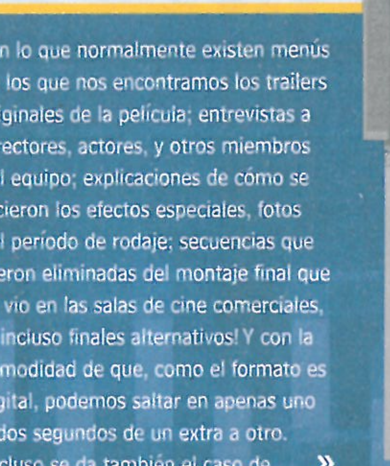
Efectivamente, el que vaya de primeras a comprarse una película en DVD se puede llevar un buen susto al descubrir que los precios raramente bajan de las 3.500 pesetas y que en algunos casos pueden superar las 6.000. ¿Por qué esta diferencia tan grande de precio? Pues porque la calidad hay que pagarla, y una película en DVD supera en todos los aspectos a una cinta de vídeo VHS.

Para empezar, los discos en DVD tienen la enorme ventaja de que no se deterioran con el uso, ofreciendo siempre la misma calidad que en el primer día, por mucho tiempo que pase, o por muchas veces que veamos una película. Y al contrario de lo que pasa con las cintas, no se "enganchan" en los cabezales del aparato de vídeo. Por otra parte, al ofrecer una señal digital, tanto la imagen como el sonido



CINE EN CASA

No ha sido hasta la llegada del DVD cuando se ha empezado a hablar del concepto de "Home Cinema", es decir, conseguir que ver una película en nuestra propia casa sea una experiencia similar a la que vivimos cada vez que pagamos la entrada para asistir a una sala de cine moderna. Para poder decir que tenemos un equipo de "Home Cinema" debemos contar con un televisor panorámico (16:9) de al menos 28 pulgadas, un reproductor DVD (o una PlayStation 2, claro) y un amplificador de sonido Dolby Digital con su equipo de altavoces correspondiente. Como ocurre con todos los lujos, éste no sale especialmente barato, pero os podemos asegurar que el que se compra un equipo así no se arrepiente jamás del esfuerzo económico que ha realizado.



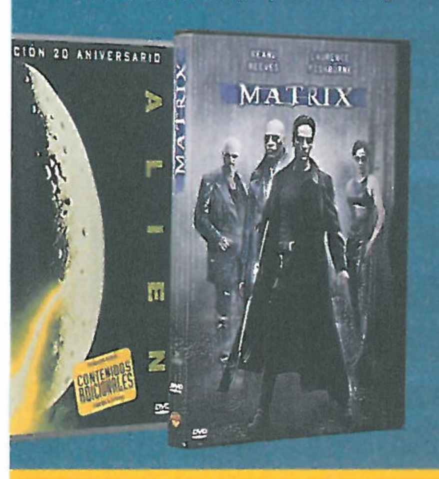
se reproducen con total pureza, tal y como se crearon, sin que aparezcan las interferencias que suelen verse en las cintas. En resumen, el DVD nos ofrece una calidad muy superior, y la garantía de que no disminuirá nunca.

Sin embargo, puede que a muchos estas virtudes les sigan pareciendo insuficientes para compensar su alto precio, y más teniendo en cuenta que el soporte físico en el que se graba la película (el disco DVD) sale bastante más barato que la cinta. El quiz de la cuestión está en que en un DVD (en realidad, un disco del tamaño de un CD normal, pero con una capacidad mucho mayor) caben muchas más cosas que una película, y lo normal es que tal capacidad, así como su naturaleza digital, sean aprovechadas al máximo por parte de las diferentes compañías distribuidoras.

LA PELÍCULA Y ALGO MÁS

Así, al poder guardar tantísimos datos, los discos DVD hacen posible que las películas en este formato ofrezcan una gran variedad de contenidos extras. Lo más habitual es que podamos elegir entre diferentes idiomas a la hora de escuchar los diálogos, así como para leer los subtítulos, algo que resulta muy útil para el aprendizaje de otros idiomas, por ejemplo. Esto significa que, en la mayoría de las películas, disponemos de la versión original (con o sin subtítulos), así como de la versión doblada a un montón de idiomas. Pero aquí no se queda la cosa...

Gracias a la capacidad de los discos, casi todas las películas del mercado (especialmente las últimas novedades), añaden otros extras al metraje original, con lo que normalmente existen menús en los que nos encontramos los trailers originales de la película; entrevistas a directores, actores, y otros miembros del equipo; explicaciones de cómo se hicieron los efectos especiales, fotos del período de rodaje; secuencias que fueron eliminadas del montaje final que se vio en las salas de cine comerciales, ¡e incluso finales alternativos! Y con la comodidad de que, como el formato es digital, podemos saltar en apenas uno o dos segundos de un extra a otro. Incluso se da también el caso de »





DISFRUTA LOS EXTRAS

Cuando nos sentamos a ver una película en formato DVD, en primer lugar podemos seleccionar un "corte" concreto (de igual forma que cuando elegimos la canción de un CD), y también disponemos de varios idiomas opcionales para escuchar las voces y leer los subtítulos. Esto es lo más básico, pero el formato nos ofrece muchas otras sorpresas en forma de "extras", que varían según la película que hayamos elegido. Los contenidos más habituales son trailers, entrevistas a los actores, documentales que nos cuentan cómo se hizo la película y, en fin, cualquier aspecto que se le ocurra a la distribuidora de la película.

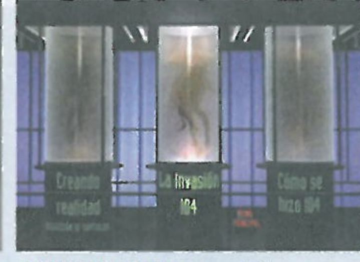




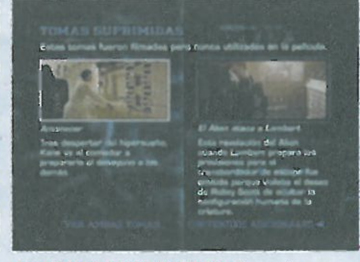
EFECTOS ESPECIALES: En muchas películas nos cuentan cómo se consiguieron los efectos especiales. En "The Matrix" podemos pararnos en las escenas en las que sale un conejito blanco.



TRAILERS: Entre los extras de "Parque Jurásico" nos encontramos una interesante enciclopedia de dinosaurios. Además, incluye trailers de otras películas, que en este caso son los de las siguientes entregas de la serie.



DOCUMENTALES: No es extraño encontrar entre los extras documentales que nos aporten nuevos datos sobre la temática del film. En el caso de "Independence Day" nos hablan sobre la posible existencia de vida extraterrestre.



ESCENAS SUPRIMIDAS: En muchas películas podemos encontrar escenas que, por diversas razones, no se vieron en el montaje final. ¿Sabíais, por ejemplo, que en "Alien" se suprimió uno de los ataques del monstruo?

» algunas películas que nos permiten modificar el ángulo de la cámara en algunas escenas desde nuestro mando a distancia. Esto, que hasta hace poco sonaba a ciencia ficción, es posible al estar grabadas en multiángulo, usando varias cámaras a la vez. Aquellos que disfrutan de los partidos de fútbol a través de la televisión digital ya saben muy bien en qué consiste este moderno y novedoso formato.

SECRETOS DEL RODAJE

¿Queréis saber algunos ejemplos de lo que os estamos contando? En la trepidante "The Matrix" podemos ver cómo se hicieron los efectos especiales de las secuencias más espectaculares. Otro buen ejemplo es "Gladiator", que además viene con dos discos: uno para la película en sí y otro en el que se incluyen todos los extras. Un caso un poco más raro es el de "The Abyss", que nos ofrece en un solo DVD dos versiones diferentes de la misma película: una, la que se estrenó y todos pudimos ver en el cine, y la otra con las numerosas escenas que se cortaron en su momento, junto con otros extras.

"Hannibal", por su parte, nos deleita con cuatro documentales grabados con multiángulo, además de ofrecernos un final alternativo distinto al que vimos en la gran pantalla, y que no os vamos a desvelar en estas páginas, claro...

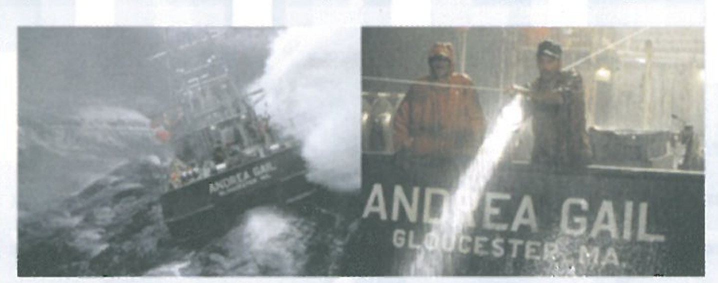
Esta lista de posibilidades, que está a disposición de la imaginación de los creadores, sin limitación alguna por la capacidad del soporte, es inimaginable en un vídeo VHS, y hace del disco DVD

MOMENTOS ESTELARES

Que nuestra PlayStation 2 sea, además de una consola de videojuegos, un reproductor DVD, va a hacer que muchos dividamos nuestro corazón (¡y nuestro tiempo de ocio!) entre el amor a los juegos y la pasión por el cine. La calidad de imagen y sonido del formato DVD nos permite disfrutar al máximo de los mejores efectos especiales, casi como si estuviéramos viendo la película en una sala de cine. Para que os sirva de orientación, nosotros hemos seleccionado las escenas más destacables de algunas de las películas que mejor resultado dan en el "Home Cinema". ¡Que las disfrutéis!



GLADIATOR: Con la boca abierta se queda todo el que ve por primera vez el Coliseo romano, recreado con decenas de miles de espectadores, o la alucinante batalla del principio entre el ejército de Roma y los bárbaros. Por cierto, los músculos del Crowe ¿eran también digitales?



LA TORMENTA PERFECTA: Aunque no pasará a la historia del cine como uno de los guiones más sorprendentes, sí podemos decir que los efectos del barco en alta mar en plena tormenta son capaces de ponerle los pelos de punta hasta al marinero más experimentado.



PARQUE JURÁSICO: Hasta el momento en que la vimos en el cine, los dinosaurios de las películas no dejaban de ser muñecos en movimiento. Spielberg les devolvió a la vida, y casi podíamos pensar que estábamos ante un documental de "National Geographic".



STAR WARS EPISODE I: Es practicamente imposible destacar algún momento sobre los demás en la película de George Lucas, ya que más del 90% de las escenas incluye algún efecto digital. Si todavía hay algún "extraterrestre" que no la ha visto, le diremos que es simplemente... ¡espectacular!



THE MATRIX: Es uno de los títulos imprescindibles en la videoteca de todo el que tenga un DVD, pues realmente consigue marcar diferencias respecto a lo que nos ofrece un vídeo VHS normal. La calidad de sus efectos visuales y sonoros nos asombró en el cine, y seguirá haciéndolo en casa.



TOY STORY 1 Y 2: ¿Cómo íbamos a olvidarnos de las dos obras maestras que hizo Pixar para Disney? Creadas enteramente por ordenador, le dieron a sus personajes un alma que muchos actores de carne y hueso quisieran. Y encima, el guión de la segunda es de lo mejor de los últimos tiempos.



SALVAR AL SOLDADO RYAN: La tecnología digital al servicio del género bélico nos permitió vivir el desembarco de Normandía en primera línea del frente. La primera media hora es la más intensa de la historia del cine, con explosiones y balas silbando por todas partes.

una oferta irresistible no sólo para cinéfilos, sino también para los que deseen ver en el salón de casa algo más que de una "simple" peli de vídeo.

¿EXISTE ALGÚN DEFECTO?

Como sucede con casi todas las cosas, el DVD también tiene su lado "menos bueno". Quizás el aspecto que retrae a más gente a la hora de decidirse a dar el salto es el hecho que, en general, los DVD domésticos no graban, sino que sólo sirven para reproducir. O sea, que no podemos grabar los programas que más nos atraigan de la televisión, como hacemos actualmente con el vídeo, con lo que está claro que todavía no vamos a prescindir del VHS tradicional. Ya han salido a la venta los primeros equipos DVD capaces de grabar, pero su precio está en torno a las 350.000 ptas.

Sin embargo, esto también sucedió con la música: nadie dejó de utilizar las cintas para grabar cuando el CD se erigió como el estándar indiscutible dentro del audio. Por eso mismo, nadie debería tener problemas para contar con los dos equipos: el VHS, que existe en casi todas las casas, con el que se graban los programas de la tele, y el DVD para ver las mejores películas.

El segundo "hándicap" del DVD está en el elevado precio de las películas. Como os hemos dicho un poco más arriba, normalmente los muchos extras que incluyen, además de su gran calidad visual y sonora justifican el desembolso. Sin embargo, también salen películas en DVD (generalmente clásicos más o menos antiguos), que no ofrecen nada nuevo: son estéreo, como las cintas VHS, la calidad de imagen es tan solo correcta y para colmo carecen de extras. Teniendo en cuenta que en los videoclubs alquilan películas en formato DVD, la opción más clara es comprarnos sólo las que más nos gusten y aprovechen al máximo su enorme potencial.

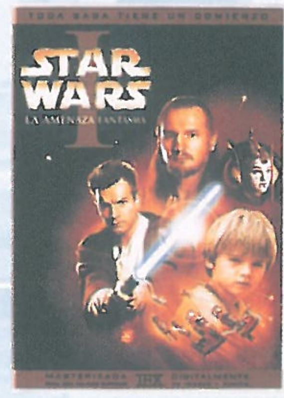
Pero dejando estos temas aparte, hay una realidad innegable: no todos los reproductores DVD ofrecen la misma calidad, así que nos interesa saber a qué nivel se encuentra el que incluye PlayStation 2. Para saber si está a la altura, tanto para reproducir el vídeo y el audio con calidad digital, como para permitirnos acceder de manera sencilla y rápida a los extras de los discos, la hemos puesto frente »

Las 10 VENTAJAS del DVD

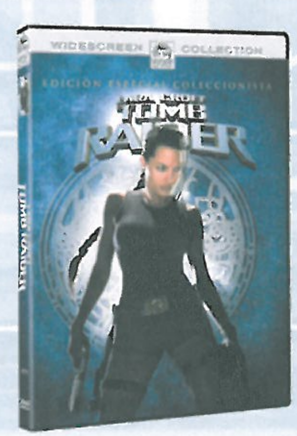
1. Gran capacidad de almacenamiento (hasta 17 GB).
2. Resolución 2 veces mayor que la de una cinta en VHS.
3. Sonido envolvente de 6 canales.
4. Doblaje hasta en 8 idiomas.
5. Subtítulos hasta en 32 idiomas.
6. Permite el acceso inmediato a escenas u otros contenidos sin necesidad de rebobinar o adelantar.
7. Posibilidad de reproducción de hasta 9 ángulos de cámara diferentes (cuando la película está rodada en multiángulo).
8. Bloqueo infantil para que los padres decidan qué películas pueden ver sus hijos y qué películas no deben ver.
9. Los DVD's no se deterioran con el paso del tiempo o por el uso.
10. Inclusión de numerosos extras de todo tipo: escenas inéditas, documentales, fotografías, entrevistas, finales alternativos...

NOVEDADES SIN DESCANSO

Hoy en día, el mercado del DVD está plenamente consolidado, de forma que todos los lanzamientos que aparecen en VHS lo hacen también en este formato. Además, cada distribuidora está ampliando sus colecciones al remasterizar la mayor parte de sus catálogos. Gracias a ello, no sólo es posible que nos hagamos con las novedades más recientes, sino que también es posible comprar cada vez más clásicos de la historia del cine con la imagen mejorada, o con extras de lo más interesante.



LA AMENAZA FANTASMA
Uno de los lanzamientos en DVD más esperados de los últimos tiempos. Incluye secuencias que no se vieron en el montaje final de los cines.



TOMB RAIDER
Si os hacéis con la trepidante película de Lara/Angelina Jolie, podréis disfrutar de más de tres horas de extras.



HANNIBAL







¿QUÉ ES UN DISCO DVD?

Conoce algunos datos fundamentales sobre la historia, el significado y las características del formato que usa PS2

El DVD nació de manera oficial en el año 1996, como una "fusión" entre el CD de superdensidad de Toshiba / Time Warner y el CD Multimedia de Sony / Phillips.
Se mostró al público por primera vez en la feria de consumibles electrónicos de Las Vegas, y tras su primera aparición, las productoras cinematográficas y las compañías informáticas negociaron el establecimiento de un estándar único para todo el planeta, de forma que pudieran empezar a fabricarse los reproductores y las películas sin el peligro de que después llegasen a coexistir distintos formatos, como ocurrió en su día con los sistemas de vídeo Betamax y VHS.
El éxito del nuevo formato no se hizo esperar mucho, porque ya en el año 1998 se pusieron los primeros reproductores y películas a la venta, aunque, evidentemente, su aceptación todavía fue muy minoritaria.
¿Y qué significan las siglas DVD? Muchos se empeñan en afirmar que corresponden a "Disco de Vídeo Digital", pero lo cierto es que en realidad corresponden a "Digital Versatile Disc", un concepto que resulta algo más complejo, pero al mismo tiempo es también más completo.
Hoy por hoy, existen cuatro tipos de disco DVD que, pese a responder a una misma idea, el almacenamiento de datos (audio, vídeo...), ofrecen distinta capacidad. Esta diferencia de capacidad viene determinada por utilizar una o las dos caras del disco, así como por tener una o dos capas de datos en cada una de ellas. De este modo, nos podemos encontrar con los cuatro tipos de disco DVD siguientes, cada uno con su correspondiente capacidad de almacenamiento:

- DVD-5 = 4.7 Gb (1 cara, 1 capa)
- DVD-9 = 8.5 Gb (1 cara, 2 capas)
- DVD-10 = 9.4 Gb (2 caras, 1 capa por cara)
- DVD 18 = 17.1 Gb (2 caras, 2 capas por cara)

Dependiendo del formato escogido y de la película en cuestión, las productoras cinematográficas pueden optar por introducir en su DVD más extras, idiomas o cualquier otro contenido adicional que se les ocurra. Eso sí, lo más sorprendente de todo es que, en cualquiera de los cuatro tipos mencionados, el tamaño del disco DVD es exactamente el mismo: el de un CD, del que se diferencia simplemente en que su capacidad de almacenamiento es infinitamente superior. Esto es posible porque las pistas de datos y la lente que los lee son muchísimo más pequeñas. Sirva como botón de muestra que en un disco DVD-5 es posible almacenar una cantidad de información equivalente a ¡algo más de 7 CDs convencionales!

» a frente con un DVD de gama media de la propia Sony. En este recuadro de la derecha podéis consultar las características concretas de cada uno, pero a continuación os explicamos más detalladamente las conclusiones a las que nos ha llevado nuestro análisis.

PRESTACIONES DE PS2

Antes del lanzamiento en Japón de PlayStation 2, corrieron ríos de tinta sobre la calidad que iba a tener el reproductor DVD de la consola de Sony, y lo cierto es que todos los rumores apuntaban a que PS2 iba a ofrecer unas prestaciones muy básicas.

Hoy por hoy, pocos se acuerdan de aquellos cuchicheos de lenguas viperinas, y tras más de un año desde su llegada a España, está demostrado que la consola de Sony ofrece la misma calidad y posibilidades que otros reproductores DVD de gama media.

Para hacer nuestra comparativa, elegimos el reproductor DAV-S300 de Sony, que también es compatible con los sistemas de sonido DTS y Dolby Digital, y además incluye de serie los cinco altavoces satélite y un Subwoofer para potenciar los graves. Eso sí, el precio de esta "preciosidad" está en torno a las 160.000 ptas.

La principal diferencia entre los dos reproductores está en el tiempo que la consola tarda en reconocer el disco DVD: oscila entre los 12-18 segundos, según la película que introduzcamos. Una vez que se ha detectado el disco, el tiempo de acceso a las opciones es el mismo en ambos reproductores, y gira en torno a unos 7 segundos.

En cuanto a las funciones principales, hemos visto que son prácticamente idénticas. Estamos hablando, por citar algún ejemplo, de la posibilidad de seleccionar el idioma de los diálogos



No sólo la peli. El precio de una película en DVD es superior al de una cinta de vídeo, pero es que incluye un montón de opciones extra.



Máxima calidad. También la superior calidad visual y sonora influye en el precio. Si tenemos el equipo adecuado, el resultado es asombroso.

PS2 FRENTE A UN SISTEMA DE GAMA MEDIA

En este cuadro podéis encontrar un breve resumen de las principales cualidades de PS2 frente a un reproductor de gama media de la misma Sony. Algunas de las opciones todavía no están disponibles en PlayStation 2, aunque es muy posible que en futuras actualizaciones del "driver" sí las incorpore. En cualquier caso, tiene que quedaros claro que las posibilidades del reproductor de la consola cumplen con total garantía.

	PLAYSTATION 2	DAV-S300
Precio	49.900 ptas.	159.000 ptas.
Detección del disco	12-18 segundos	1 segundo
Acceso al disco	7 segundos	7 segundos
Calidad de imagen	Excelente	Excelente
Conectividad*	Bien	Excelente
Opciones de imagen	Muy buenas	Muy buenas
Opciones de sonido	Buenas	Excelentes
Sistemas de audio	DTS, Dolby Digital	DTS, Dolby Digital
Decodificador**	No	Sí
Sistema de altavoces**	No	Sí

El sistema DAV-S300 viene equipado con un juego de 6 altavoces, los necesarios para conseguir el sonido envolvente.

(*) Nos referimos a los puertos de conexión-expansión que presenta, que en el caso de PS2 corresponden a una salida óptica y un puerto multi A/V.

(**) La mayor parte de los DVD disponibles tampoco incluyen decodificador y altavoces. Como en el caso de PS2, hay que comprarlos por separado.

LA CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO DEL VÍDEO DVD LE HACEN SUPERIOR AL FORMATO VHS.

o el de los subtítulos, de la opción de búsqueda directa de los diferentes cortes en los que se divide la película, o del cambio del ángulo de la cámara en determinadas escenas (siempre y cuando la película lo permita, claro).

Ahondando un poco más en las opciones de configuración y ajuste, nos encontramos que ambos reproductores alcanzan, una vez más, un nivel muy parecido. El abanico de opciones va desde dos niveles DNR (Digital Noise Reduction), o lo que es lo mismo, la reducción del ruido digital, que puede llegar a empeorar la calidad de las imágenes, hasta un "Control Paterno", que no es otra cosa que un código de protección para que los menores no puedan ver ciertos tipos de películas, sin dejarnos en el tintero la selección del formato de la pantalla (16:9, si disponemos de una tele panorámica, o 4:3, el formato clásico de televisión), la calidad del sonido en la reproducción (Dolby Digital o DTS), o la elección automática del idioma al introducir »

MENÚS DE CONTROL

Los dos sistemas de reproducción que analizamos en esta comparativa tienen unas opciones de configuración bastante similares, pero también es cierto que presentan algunas diferencias que merecen ser destacadas. Estas diferencias están relacionadas sobre todo con el grado de accesibilidad a esas mismas opciones, así como con el tiempo que tardan ambos aparatos en detectar el disco y, acto seguido, acceder a los datos que les pedimos. En los distintos apartados de aquí debajo os hemos especificado algunos ejemplos de lo que os estamos explicando.

PlayStation 2



Detección del disco. PS2 tarda unos 15 segundos en detectar el disco, ya que también es una consola.



Panel de control. Pulsando el Cuadrado vamos al menú en el que están las acciones del reproductor de PS2.



Ajustes. Los dos sistemas presentan las mismas opciones de configuración, incluidos los niveles DNR, formato del televisor, etc.



Reproducción. PS2 tarda más en iniciar y parar la reproducción, aunque ya en marcha no se notan diferencias.



Acceso a los Extras. A pesar de los muchos rumores anteriores a su aparición en el mercado, PS2 también puede reproducir todos los extras que incluya cada película en DVD.

Sony DAV - S300



Insertar disco. La pantalla de presentación del reproductor DAV es bastante sobria, y una vez introducido el disco, no tarda apenas un segundo en detectarlo.



Ajustes. En el sistema DAV, el mando nos permite realizar todas las acciones, sin tener que ir a un panel de control, como en PS2, incluso para realizar los ajustes.



Control de edad. Los dos soportes permiten ajustar la accesibilidad del DVD, es decir, poner topes para que los más pequeños no puedan ver películas X, violentas...

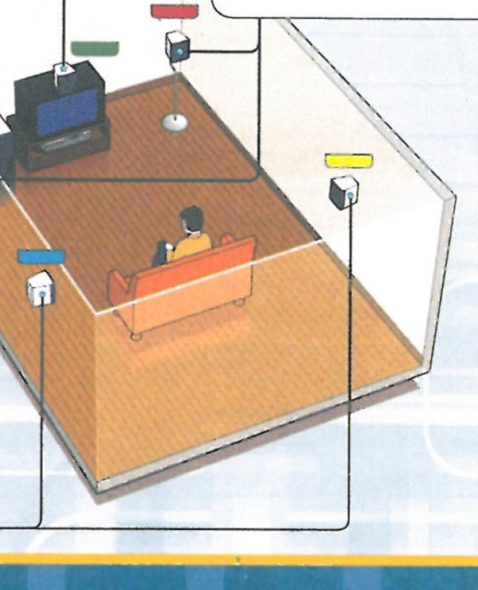


Acceso a los menús. La navegación por los menús es idéntica en ambos soportes, y en el caso de PS2 hay que utilizar la cruceta digital o un mando a distancia.

CÓMO CONSEGUIR EL SONIDO ENVOLVENTE

Todos estamos de acuerdo en que la llegada del vídeo DVD ha supuesto una mayor calidad de imagen a la hora de reproducir las películas, pero sin duda el salto más grande ha venido de la mano del sonido, porque este formato nos ha abierto unas posibilidades que eran inimaginables hace unos años. Nos estamos refiriendo al llamado sonido envolvente, que gracias a un sistema de 6 altavoces (5.1) instalados en lugares "estratégicos" de cualquier habitación, consigue ofrecernos una calidad de audio practicamente similar a la de una moderna sala cine. Si nos hacemos con uno de estos equipos, conseguiremos disfrutar a tope de efectos espectaculares, desde una "simple" banda sonora, hasta diálogos, disparos, explosiones, etc.

¿Os imagináis esta escena de "The Matrix" sonando en vuestra casa igual que en una sala de cine? Pues lo podéis lograr si instaláis el sistema de altavoces adecuado.



Satélite central: Es el canal por el que fluirán principalmente los diálogos de nuestros actores favoritos, ya que está designado para reproducir voces.

Satélites frontales: Deben estar situados a la altura del televisor, y se puede decir que son los "chicos" para todo: reproducen efectos, así como los residuos laterales de los diálogos.

Subwoofer: Este altavoz potencia los graves, que al superar cierto volumen, conseguirán hacer retumbar el suelo de la habitación ¡¡¡y el techo del vecino de abajo!!!

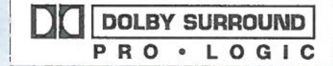
Satélites traseros: Son los llamados altavoces de efectos. Gracias a ellos es posible oír los disparos por detrás, o un coche que cruza la sala de lado a lado.

LOS SISTEMAS DE AUDIO

Muchas veces hemos oído hablar de los diferentes sistemas de sonido, que tienen nombres que suenan a gloria, como el Dolby Surround. Sin embargo, ¿sabemos de verdad qué es cada uno, o en qué se diferencia de los otros sistemas disponibles? En este apartado os vamos a explicar brevemente en qué consisten los cuatro sistemas más habituales, haciendo especial hincapié en los dos últimos, Dolby Digital y DTS, que son los que reproduce PlayStation 2.

 DOLBY SURROUND

Dolby Surround: Es un sistema de reproducción multicanal de audio, que se basa en el Dolby Estéreo. Es de tipo analógico, parte de la codificación de dos pistas y las divide, proporcionándonos cuatro canales de audio absolutamente separados (Izquierdo, Derecho, Central y Surround).



Dolby Surround Pro-Logic: En realidad, es un sistema Surround mejorado que, partiendo de una base similar, obtiene una mejor separación de los cuatro canales y que, además, permite obtener un canal específico para frecuencias bajas, o sea, para el subwoofer (de ahí los 4.1 canales).



Dolby Digital (también conocido como DD o AC-3): Sistema de codificación digital con compresión de audio que permite la reproducción de cinco canales independientes, más uno adicional para las frecuencias más bajas. Los sistemas con Dolby Digital tienen tres canales frontales (Izquierdo, Central y Derecho), dos traseros de efectos y uno para las frecuencias bajas (es el sistema conocido como 5.1). El último avance es el 5.1 EX, que incluye un altavoz trasero central.



DTS: Estas siglas corresponden a Digital Theatre System, y fue diseñado por los estudios Universal para las salas de cine. También ofrece 5.1 canales, como el Dolby Digital, aunque su calidad final es superior. Su único problema es que no es compatible con el resto de sistemas de audio, por lo que si nuestro equipo no es DTS, no escucharemos nada.

» la película. Como veis, hasta el momento PlayStation 2 mantiene el nivel sin ningún problema aparente.

Por lo que hemos podido ver en esta comparativa, el único aspecto en el que la consola de Sony no consigue igualar a un reproductor de gama media es en otro tipo de opciones más específicas, como puede ser la elaboración de los programas que nos sirven para reproducir los capítulos en un orden determinado distinto al preestablecido, así como su accesibilidad y control.

ATENCIÓN AL MANDO

Y es que para utilizar ciertas opciones del reproductor de nuestra PS2 es muy conveniente tener el mando a distancia oficial de Sony (echad un vistazo al recuadro que le hemos dedicado en este mismo reportaje), que ha venido a solucionar una serie de "molestias" que sufrimos si no tenemos mando para el DVD, o al menos no tenemos el citado de Sony. En ese caso, resulta imprescindible acceder al panel de control pulsando el botón Select o Cuadrado (dependiendo del mando que utilicemos), ya que no tienen asignado un botón para cada función, algo que sí sucede con los reproductores de DVD convencionales y resulta mucho más cómodo.

Donde sí tenemos que hacer hincapié es en tres aspectos: el primero es que no conviene ver películas (ni tampoco jugar) con la consola colocada en posición vertical si no disponemos de un soporte, ya que las vibraciones que se producen pueden rayar el disco.

Además, el sonido del ventilador es más fuerte en PS2, y también existen casos muy excepcionales de películas que usan un sistema de compresión de imágenes que impide que se vean en la consola de Sony (el caso más famoso es el de "Shaft"). Así que, en lo que se refiere a la calidad de la imagen y a las opciones más habituales de visualización, PS2 supera con buena nota el "careo" al que la hemos sometido. A continuación, vamos a ver si también es capaz de aprobar la peliaguda prueba del sonido.

Sin lugar a dudas, éste es uno de los apartados más importantes de los reproductores de DVD en general, y una de las características que más los diferencian de los vídeos VHS convencionales, que no emiten en Dolby Digital. ¿Qué significa esto? Pues que para disfrutar del sonido envolvente real (ése en el que oímos los efectos viniendo desde cualquier punto de la habitación) hay que tener instalado un DVD "impepinablemente". »

¿QUÉ NECESITAS PARA TENER EL MEJOR EQUIPO DE SONIDO?

Si queréis disfrutar al máximo de las posibilidades que ofrece PlayStation 2 como reproductor de Vídeo DVD, es imprescindible que os hagáis con un amplificador DTS o Dolby Digital y con los 6 altavoces pertinentes.

» Pero eso no es todo, porque además el reproductor DVD debe tener un amplificador Dolby Digital integrado (lo que no resulta del todo frecuente), o bien ha de poder conectarse a un amplificador externo, para así poder separar el sonido en 6 canales (que se corresponden con los cinco altavoces satélite -tres delanteros y dos traseros- y con el subwoofer, un altavoz especial para los sonidos graves).

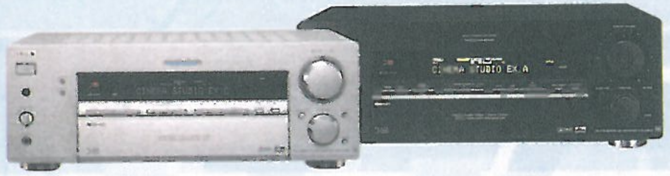
FALTA EL AMPLIFICADOR

Si volvemos a fijar nuestra atención en el sistema DAV-S300 de Sony que estamos analizando, vemos que tiene un amplificador integrado, y trae los 6 altavoces de serie, ofreciéndonos una calidad sobresaliente al reproducir DVD con sistema DTS o Dolby Digital (echad un ojeada al cuadro de los diferentes sistemas de audio que os hemos preparado). Además, presenta también unas ecualizaciones pregrabadas, que le dan un sonido más ajustado a cada película (estaréis de acuerdo con nosotros en que no puede ser igual el sonido que tiene una película de ciencia ficción que el de un musical).

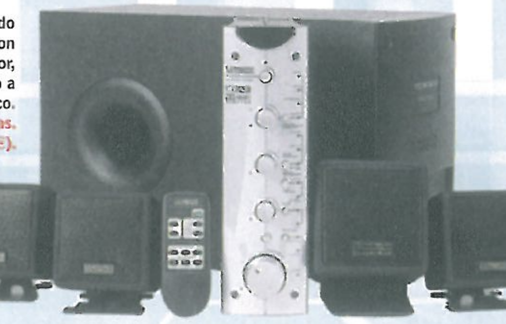
Por su parte, aunque PS2 es capaz de reproducir también los sistemas DTS y Dolby Digital, es importante tener en cuenta que inicialmente no podemos aprovechar esta posibilidad si no compramos aparte un amplificador digital, pues no lo trae integrado, y no le podemos conectar seis altavoces. Como mucho, lo que vamos a lograr usando la consola tal cual es un sonido estéreo de calidad, pero nada más.

La cosa tampoco mejora mucho si conectamos la PS2 a un amplificador »

En el mercado existe una gran variedad de estos aparatos, y sus precios oscilan en función de la marca, de sus prestaciones o de si traen o no incluidos los altavoces. Es tanta la diferencia, que hay amplificadores que llegan a costar 500.000 pesetas... ¡sin incluir el juego de altavoces! Pero tranquilos, que se pueden encontrar buenos amplificadores, con altavoces incluidos, por un precio mucho menor.
Eso sí, no os gastéis todo el dinero en el decodificador si éste no incluye los altavoces, pues tanto los altavoces satélite como el subwoofer os supondrán otro pico importante. Aquí tenéis, tan solo a modo de ejemplo, unos cuantos decodificadores, con una amplia gama de precios. Pero tened claro que las posibilidades son casi ilimitadas, tanto en lo que se refierea las marcas, como en modelos que cada una tiene disponibles.



Receptor con decodificador Dolby Digital AC3/DTS. Sony STR-DB940B/S. Precio: 145.000 ptas. (871,475 €).



PlayWorks ha lanzado el equipo DTT3500, con amplificador/decodificador, cinco altavoces, mando a distancia y cable óptico. Precio: 60.000 ptas. (360,60 €).

¡CUIDADO CON LAS COMPRAS!

Aviso: cualquier decodificador no sirve para PS2. Antes de ir a la tienda, tened muy en cuenta estos dos puntos:





1) Desde hace algún tiempo, las tiendas especializadas están ofreciendo amplificadores a un precio muy competitivo, que suele rondar las 50.000 ptas., e incluso menos. El "truco" de estos amplificadores es que sólo soportan Dolby Surround. Tened mucho cuidado, pues este sistema de sonido no aprovecha ni el Dolby Digital ni el DTS, y por lo tanto no podréis disfrutar de estos dos sistemas al reproducir las películas. Por eso, antes de comprar una de estas "gangas", es mejor cerciorarse de que el amplificador soporta, como mínimo, los sistemas Dolby Digital y DTS.



2) Una vez comprobado el primer punto, el siguiente paso será averiguar si el decodificador tiene puertos ópticos entre sus conexiones. Es igual de importante que el primer paso, porque sólo a través de un cable óptico podréis extraer el audio de PS2 para que el amplificador lo decodifique y lo reparta por los 5.1 canales que soportan los sistemas Dolby Digital y DTS. Sólo así podréis disfrutar de la auténtica calidad de sonido que es capaz de ofrecer vuestra PlayStation 2.



De la firma MidiLand es el sistema S4 8200, que ofrece una potencia de 200W e incluye el subwoofer, los cinco altavoces, un módulo para control del sonido y mando a distancia. Precio: 57.000 ptas. + IVA (342,58 €).

Kit compuesto por Decodificador Dolby Digital, Subwoofer, y cinco altavoces satélite. Sony HT-K215. Precio: 93.500 ptas. (561,95 €).

LOS CÓDIGOS REGIONALES DEL DVD

Con el único fin de controlar los lanzamientos de las películas DVD en todo el planeta, los estudios cinematográficos se pusieron de acuerdo para dividir el mapa del mundo en una serie zonas, imponiendo a su vez que los DVD de una zona geográfica concreta no se puedan reproducir en otra distinta.
Un ejemplo: una película que se estrenó en enero en los Estados Unidos no llega a Europa hasta mayo (por motivos de doblaje, la distribución, etc.), pero resulta que también en mayo sale ya a la venta en DVD para los Estados Unidos. Al tener diferente código que aquí, de esta forma se evita que los europeos compremos en una tienda de importación el DVD de esa película que apenas está recién estrenada en nuestras salas de cine.
Todo esto implica que, antes de adquirir una película en DVD, debemos tener en cuenta el código de región o zona que aparece en el dorso de la caja, ya que si la compramos de importación o en otro país, es bastante probable que no funcione cuando la pongamos en nuestro reproductor. También existe una "Zona 0", para ciertas películas muy antiguas o de bajo coste, que funciona en todas las zonas. Aquí tenéis un mapa con las divisiones:

- **Zona 1**: Estados Unidos, Canadá.
- **Zona 2**: Japón, Europa, Sudáfrica, Oriente Medio (incluyendo Egipto).
- **Zona 3**: Sudeste y Este de Asia (incluye Hong Kong).
- **Zona 4**: Australia, Nueva Zelanda, islas del Pacífico, América Central, Sudamérica, Caribe.
- **Zona 5**: Europa del Este (Rusia), subcontinente indio, África, Corea del Norte, Mongolia
- **Zona 6**: China

EL MANDO OFICIAL



Aunque es perfectamente posible acceder y moverse por los menús del DVD de PlayStation 2 utilizando únicamente los botones del Dual Shock 2, resulta mucho más cómodo y aconsejable comprar un mando a distancia específico. En el mercado existen ya varios disponibles, pero sin duda el oficial de Sony es el más recomendable de todos, aunque por otra parte también es el que sale más caro: 4.500 ptas. (27,05 €).
La principal ventaja del mando oficial es que simplifica al máximo la navegación por los menús, ya que todas las funciones tienen un botón asignado. Además, también añade algunas nuevas, como las diferentes velocidades de búsqueda, tanto hacia delante como hacia atrás, o el contador que mide el tiempo de la película.

» con el cable compuesto, pues en este caso sólo ganamos el canal de baja frecuencia (subwoofer).

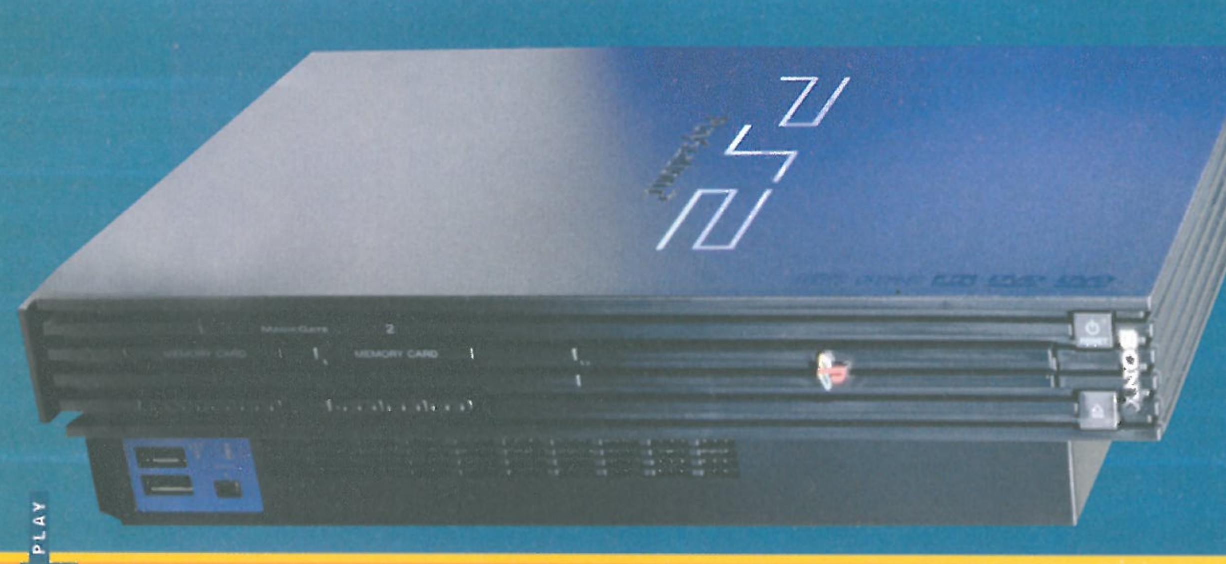
TENER EL MEJOR SONIDO

Teniendo claro todo esto, ¿cómo podemos sacarle el máximo partido al sonido de nuestra PlayStation 2? La única forma de obtener la mejor calidad de audio es hacernos con un amplificador capaz de leer estos sistemas y que cuente con puertos ópticos, pues sólo con un cable óptico podremos enviar la señal de audio de forma que el decodificador pueda repartir el sonido entre los 6 canales (5.1) que soportan tanto el sistema Dolby Digital, como el DTS.

Como es lógico, al no disponer de un amplificador "de serie", el DVD de PlayStation 2 tampoco nos ofrece ecualizaciones pregrabadas que ajusten el sonido a las exigencias de la película que estemos viendo en cada ocasión.

En cualquier caso, y para evitar que os hagáis una imagen equivocada, también queremos avisaros que el "defecto" de no incluir un amplificador digital integrado es algo que le sucede a la gran mayoría de los DVD que hay en el mercado. Además, el disponer de un amplificador independiente nos permite aprovecharlo para conectarlo otros aparatos, como el vídeo VHS, un mini-disc o a nuestra cadena de música, evitando así el tener la habitación repleta de altavoces.

En fin, como resultado de esta comparativa, podemos decir que PlayStation 2, analizada en su faceta de reproductor de vídeo DVD, supera con bastante buena nota todas las pruebas a las que la hemos sometido. Eso sí, ha quedado claro también que para aprovechar al máximo todo su potencial sonoro tenemos que realizar una importante inversión que consista en un amplificador y un buen juego de altavoces. Por supuesto, si sois más



4 FORMAS DE VER EL CINE

A las excelencias del sonido del sistema DVD se unen un montón de posibilidades en lo relacionado con la imagen. No sólo no estamos refiriendo a la calidad visual que ofrece el sistema de grabación digital, sino que un buen DVD (y por supuesto, también nuestra PlayStation 2) nos ofrece varias opciones en cuanto a los formatos en que podemos ver las películas. Las posibilidades van desde el formato de los televisores "convencionales" (4:3) a los formatos panorámicos, exclusivos hasta hace poco de las pantallas de cine. Aquí os explicamos cuáles son los formatos básicos, aunque debéis tener en cuenta que sólo podréis disfrutarlos si vuestro televisor está preparado para ello.

1 **4:3.** Es el formato de los televisores de toda la vida, casi cuadrado.

2 **16:9 (también llamado "Widescreen").** Se ajusta a los televisiones panorámicos y se corresponde al original en el que se rodó la película, en Cinemascope, Panavisión, etc. Si os habéis fijado, en el cine la pantalla no es cuadrada, sino que es más larga que ancha. Gracias a este sistema de vídeo se puede ver la película tal cual fue rodada.



3 **Letterbox (16:9 para una pantalla de 4:3).** Es la única manera de presentar al completo una película "Widescreen" en una televisión normal (4:3). Se trata de un truco generado digitalmente, que consiste en insertar unas bandas negras arriba y debajo de la imagen. Así hemos visto las películas cuando las emisoras respetaban el formato original panorámico y la abuela decía "¿pero por qué salen en la tele esas bandas negras arriba y abajo que ocupan más media pantalla?".



4 **"Pan & Scan" (16:9 reajustado para 4:3).** Consiste en recortar los dos laterales de la imagen para que ésta quepa en el formato casi cuadrado de la tele convencional. Se pierde la imagen por los lados, y con él se llena la pantalla, pero no se respeta el formato en que fue creada la película. Para los cinéfilos es un verdadero delito.



exigentes todavía y queréis disfrutar al máximo de una buena sesión de cine, lo mejor es conectarla a una televisión panorámica para ver la imagen en "Widescreen" (pantalla alargada), pero esto ya es totalmente independiente del reproductor, y hace que el precio del equipo completo suba bastante. Está bien, reconocemos que, hoy por hoy, la experiencia del cine en casa resulta bastante cara, pero no hay duda de que el esfuerzo merece la pena.

ESTÁNDAR DEL FUTURO

Como conclusión de nuestro análisis, la cuestión parece casi evidente: el DVD es el estándar de vídeo que se está imponiendo en el mercado, como una evolución lógica de la demanda de calidad que ofrece la nueva tecnología. De igual forma que sucedió en los años 90 con los CD, que ofrecían una calidad mucho mayor que la de los discos de vinilo (¿hay alguien que todavía se acuerde de ellos?) y las cintas de cassette, en muy poquito tiempo tener un reproductor DVD en nuestra casa será tan normal, y tan imprescindible diríamos, como puede serlo el tener ahora mismo un vídeo VHS.

Y en nuestra opinión ésa es la gran baza con la que cuenta PlayStation 2, pues se destaca como el centro de entretenimiento más importante del hogar: un sólo aparato que no sólo nos permite disfrutar de los mejores juegos, sino también de las mejores películas a un nivel más que aceptable en comparación con reproductores similares, y como sabéis, ahora a un precio más que competitivo. Con la opción de Internet asomando en el horizonte, parece claro que la diversión va a estar integrada en PS2. ■

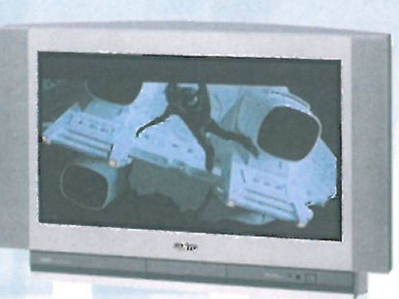
EL PARAÍSO DE LA IMAGEN

Los televisores panorámicos son el instrumento ideal para apreciar la calidad de imagen del DVD en toda su extensión.

Sólo con un televisor panorámico es posible disfrutar de los formatos de los que os hemos hablado. Practicamente, todas las películas están rodadas en "Widescreen", y sólo con este tipo de modelos podemos disfrutarlas a pantalla completa. Claro, que estos televisores todavía salen por un buen pico, así que suponen una inversión que no está al alcance de cualquiera. Para los más sibaritas, aquí os mostramos unos cuantos:



PANASONIC TX-32PK25F. Tiene 32", y su precio es de 259.000 pesetas (1556,62 €). Por su parte, el modelo **28PK20F** es un poco más pequeño (28") y cuesta 199.900 ptas. (1201,42 €). La serie PK de esta marca aprovecha el tubo de imagen plano Quintrix F para ofrecer alta calidad y definición, sin reflejos ni distorsiones de ventanas o áreas de luz.



SANYO CE 32FWH1-F. Tiene la pantalla plana, funciona a 100Hz, incorpora un subwoofer virtual y ofrece sonido Virtual Dolby Surround. Su precio de venta recomendado es de 259.900 pesetas (1562,03 €).



SANYO CE 32WV2. Otro "monstruo" de 32", con pantalla plana y una opción para la visualización simultánea de varias imágenes. Tiene tubo de imagen Super Flat y sonido Active 3D Surround. Pese a todo su precio es mucho más "asequible": en torno a las 159.900 ptas. (961,02 €).



SONY KV-32LS35. Como es de suponer, Sony también tiene una amplia línea de televisores panorámicos, de la que hemos destacado éste de 32", con tubo de imagen Trinitron Vega y sonido Virtual Surround. Su precio está alrededor de 255.000 ptas. (1532,58 €).



THOMSON SCENIUM 32 WX65 ES. Tiene 32", imagen a 100 Hz y sistema de sonido Virtual Dolby Surround, que permite reproducir en 2 canales el sistema del sonido Dolby tradicional, que normalmente está codificado a través de 4 canales. Eso sí, su precio se sube hasta las 349.900 pesetas (2102,94 €).

DS: Dual Shock 2. V: Volante. P: Pistola. MC: Memory Card 2. CL: Cable Link. MT: Multitap. R: Ratón y teclado.

¿Qué juego comprar?

Seguro que muchos de vosotros tenéis ya una PlayStation 2, o estáis pensando en compraros una, pero ahora viene la decisión más importante: ¿qué juegos y periféricos merecen realmente la pena? Para sacaros de dudas, os hemos preparado esta guía de compras, con todos los productos analizados y puntuados.

Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- KURI KURI MIX → 2.- RING OF RED
→ 3.- AGE OF EMPIRES II
→ 4.- SUPER BUST A MOVE

Age of Empires II

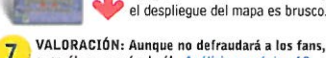
Compañía: Konami Precio: 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. Edad: +16



Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.

Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 VALORACIÓN: Aunque no defraudará a los fans, esperábamos más de él. Análisis en página 68.



Aqua Aqua: Wetrix 2

Compañía: SCI Precio: 7.990 ptas. (48,02 €)
Nº de jugadores: 1- 2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: TP



Su innovador sistema de juego y el modo para dos jugadores.

Los modos de juego son bastante parecidos, lo que a la larga cansa.

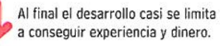
5 VALORACIÓN: Es un puzzle en el que pesan más los fallos que los aciertos. Hay opciones mejores.

Heroes of Might & Magic

Compañía: Konami Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +16



Es un título de éxito en PC, y tiene unos escenarios enormes.



Al final el desarrollo casi se limita a conseguir experiencia y dinero.

6 VALORACIÓN: Un clásico de estrategia un poco descafeinado. Recomendado para los principiantes.

Kessen

Compañía: EA Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +13



Las escenas que animan los combates y el componente político.

Está en inglés, lo cual nos parece imperdonable, y no es muy largo.

7 VALORACIÓN: Este tipo de estrategia no abunda. Es corto, pero engancha. Análisis en página 64.

Fantavision

Compañía: Sony Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 - 2 Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. Edad: TP



La cantidad y calidad de efectos de luz. Su sencillo sistema de juego.

Sus 9 niveles se hacen cortos, y tanta explosión acaba aburriendo.

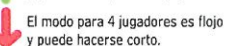
6 VALORACIÓN: Una idea completamente original, pero que parece orientada a los gustos japoneses.

Kuri Kuri Mix

Compañía: Empire Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. Edad: TP



Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.



El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.



8 VALORACIÓN: Un juego divertidísimo, sobre todo si lo jugamos a dobles. Análisis en página 92.



Ring of red

Compañía: Konami Precio: 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: +16 años.



Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.

El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Estrategia por turnos original y bien hecha. No defrauda. Análisis en página 144.



Super Bust A Move

Compañía: Acclaim Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: TP



El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.

Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Theme park world

Compañía: EA Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS. Edad: TP



Poder dirigir, crear y diseñar nuestro parque de atracciones.

Que no esté en castellano y aporta poco respecto al de PSOne.

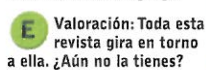
6 VALORACIÓN: Un buen simulador, que encantará a los estrategas, aunque podría haberse mejorado.

PS2 Y ACCESORIOS

PlayStation 2

Distr.: Sony Precio: 49.900 ptas. (299,91 €)

La mejor consola de nueva generación y con reproductor DVD. Una auténtica ganga.





E Valoración: Toda esta revista gira en torno a ella. ¿Aún no la tienes?

Bolsa de transporte

Distr.: Sony Precio: 4.490 ptas. (26,99 €)

Una bolsa de excelente calidad y con todo tipo de compartimentos.



MB Valoración: Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.

Soporte Vertical

Distr.: Sony Precio: 2.290 ptas. (13,76 €)

Si vas a colocar tu PS2 verticalmente, es imprescindible para evitar que dañe los discos.

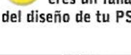


MB Valoración: Calidad, estética y seguridad.

Soporte Horizontal

Distr.: Sony Precio: 2.290 ptas. (13,76 €)

Un accesorio cuya única función conocida es la meramente estética. Bonito, pero casi inútil.



R Valoración: Si eres un fanático del diseño de tu PS2...

Stand Vertical

Distr.: Adelar Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

Un compacto soporte vertical con espacio para colocar 6 juegos y 3 MC.



MB Valoración: No es tan bonito como el de Sony, pero es útil.

Estuche para CDs

Distr.: Sony Precio: 2.195 ptas. (13,19 €)

Un estuche de CDs como otro cualquiera, pero con el logo de PlayStation 2.



B Valoración: Para lo que sirve, resulta un tanto carillo.

Shoot´ em up

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- ZONE OF THE ENDERS → 2.- HALF LIFE
→ 3.- 007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO
→ 4.- UNREAL TOURNAMENT → 5.- RED FACTION

Armored Core 2

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Nos pone al mando de enormes Mechas. El control es muy bueno.

↓ Los escenarios aparecen un poco vacíos, y hay demasiada niebla.

6 **VALORACIÓN: Sin llegar al nivel de *ZOE*, el juego de Mechas por excelencia, pero muy aprovechable.**

DNA: Dark Native Apostol

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Parte de un argumento interesante, y tiene varios tintes aventureros.

↓ El entorno gráfico es mejorable, y el desarrollo es lento y repetitivo.

5 **VALORACIÓN: Sólo recomendable para amantes de los arcades simplones. Es un shooter sin gancho.**

007 Agente en Fuego Cruzado

Compañía: EA Games **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13

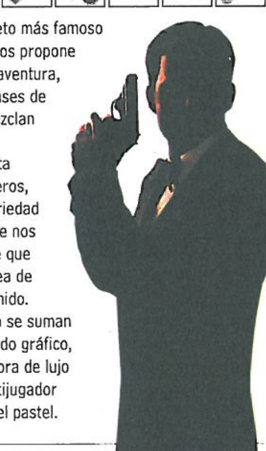


↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.

↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN: Una divertida mezcla de géneros con un gran nivel técnico.** Análisis en página 56.





El agente secreto más famoso de la historia nos propone una excelente aventura, en la que las fases de disparos se mezclan con otras de conducción. Esta mezcla de géneros, junto con la variedad de misiones que nos proponen, hace que el desarrollo sea de lo más entretenido. Además, a esto se suman un buen apartado gráfico, una banda sonora de lujo y un modo multijugador como guinda del pastel.

Half-Life

Compañía: Sierra **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.

↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN: El mejor del género en PS2, por su atmósfera y variedad.** Análisis en página 76.





Uno de los shoot´em up subjetivos más clásicos del PC ha llegado a PS2 en una conversión que destaca por su magnífica ambientación, tanto de las instalaciones de Black Mesa como de sus habitantes, que demuestran una elevadísima inteligencia artificial. En el desarrollo predomina la variedad, y el atractivo modo Decay nos pone frente a una serie de misiones cooperativas exclusivas de esta versión. Lástima que los escenarios no estén más detallados.

Gradius III and IV

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 - 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ La recopilación de dos grandes clásicos de los "matamarcianos".

↓ No está a la altura exigible, ni en materia gráfica ni jugable.

4 **VALORACIÓN: Sólo los nostálgicos apreciarán la calidad de esta recopilación de clásicos.**

Gungriffon Blaze

Compañía: Virgin **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ El fabuloso control, el tamaño de los escenarios, los Mechas...

↓ No está traducido, tiene demasiada niebla, es repetitivo...

7 **VALORACIÓN: Pese a su corrección gráfica y jugable, se hace repetitivo.** Análisis en página 151.

Quake III Revolution

Compañía: EA **Precio:** 10.490ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.

↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 **VALORACIÓN: Tiene un genial Multijugador, pero flojea en el individual.** Análisis en página 130.

Red Faction

Compañía: THQ **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo Mod.

↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

8 **VALORACIÓN: Impecable a nivel técnico y muy divertido, pero en inglés.** Análisis en página 52.

Star Wars Starfighter

Compañía: EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP

↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.

↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 **VALORACIÓN: Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.**

Thunderhawk

Compañía: Eidos **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Combina un entorno realista con una jugabilidad muy asequible.

↓ Los combates se desarrollan siempre de manera parecida.

7 **VALORACIÓN: Ideal para amantes de las misiones militares, y que prefieran la acción a la simulación.**

Robot Warlords

Compañía: Virgin **Precio:** 5.990 ptas. (36,00 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ El concepto estratégico. El diseño de los robots es muy bueno.

↓ Los combates por turnos se hacen tremendamente lentos.

5 **VALORACIÓN: Aunque la mecánica de juego puede resultar lenta, tiene momentos muy espectaculares.**

Time Splitters

Compañía: Eidos **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1 - 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18





↑ El potente modo multijugador, las 23 armas, el editor de niveles...

↓ No reconoce teclado y ratón, y para un jugador resulta bastante soso.

5 **VALORACIÓN: Si vas a jugar acompañado es un título que da mucho de sí, pero para uno solo...**

Unreal Tournament

Compañía: Infogrames **Precio:** 10.495 ptas. (63,08 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...

↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN: Shoot'em up subjetivo de calidad y variado. Excelente opción.** Análisis en página 146.

Zone of the Enders

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Espectacular, frenético, sencillo de control, sorprendente...

↓ Tiene poca variedad de enemigos y puede hacerse un poco corto.

9 **VALORACIÓN: Mezcla de aventura y shoot'em up. El primer gran juego de PS2.** Análisis en pág. 134.

Top Gun

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Un título con tirón que nos propone un buen número de misiones.

↓ Tiene graves problemas técnicos, tanto gráficos como de control.

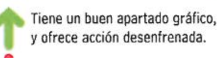
4 **VALORACIÓN: La niebla de los escenarios y los problemas de la cámara arruinan la jugabilidad.**

X-Squad

Compañía: EA **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18







↑ Tiene un buen apartado gráfico, y ofrece acción desenfrenada.

↓ No está traducido, el control es duro y tiene problemas de cámara.

5 **VALORACIÓN: Un shoot'em up correcto sin más, con buenos gráficos, pero un control deficiente.**



Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- PRO EVOLUTION SOCCER → 2.- FIFA 2002
→ 3.- ESTO ES FÚTBOL 2002 → 4.- NBA LIVE 2002
→ 5.- NBA STREET

Air Blade

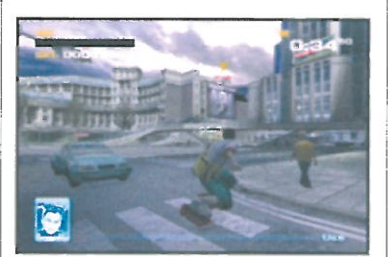
Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.

↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un buen juego de deportes de riesgo, aunque le falta fuelle. Análisis en página 66.



Dave Mirra 2

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.

↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.



All Star Baseball 2002

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Un simulador realista, con todas las estrellas de la liga americana.

↓ Como siempre, en nuestro país tiene un interés más que dudoso.

6 **VALORACIÓN:** Le gustará a los aficionados a este deporte, que tampoco tienen mucho donde elegir.

ESPN Int. Track & Field

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Diez pruebas olímpicas con buenas animaciones. Para jugar en grupo.

↓ Si lo juegas en individual puede hacerse un poco corto.

7 **VALORACIÓN:** El único juego de Olimpiadas para PS2. Diversión asegurada en modo multijugador.

Esto es Fútbol 2002

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de equipos y torneos.

↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Con *FIFA* y *Pro Evolution* forma el mejor trío de fútbol en PS2. Análisis en página 96.



La apuesta de Sony por el fútbol en su consola de 128 bits ha logrado romper la lucha a dos bandas que mantenían EA y Konami, y lo ha hecho con un excelente juego, que toma lo mejor de sus dos rivales: tiene una gran jugabilidad, y al mismo tiempo ofrece un realismo fuera de duda, tanto en los jugadores como en la cantidad de equipos y torneos.



ESPN National Hockey Night

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Muchas opciones, espectaculares secuencias entre jugadas.

↓ El control es un poco más difícil de lo habitual en juegos de este tipo.

7 **VALORACIÓN:** Deporte-espectáculo en estado puro. Si te gusta el hockey, apreciarás su gran jugabilidad.

FIFA 2001

Compañía: EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ El fabuloso trabajo de doblaje y los no menos impresionantes gráficos.

↓ Apenas tiene novedades jugables respecto a la versión de PSOne.

8 **VALORACIÓN:** Es muy parecido a la versión para PSOne, aunque esté muy mejorado gráficamente.

FIFA 2002

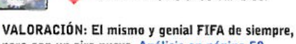
Compañía: EA **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.

↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre, pero con un aire nuevo. Análisis en página 58.





Los chicos de EA Sports eran conscientes de que la saga necesitaba una renovación, y han sabido darle un nuevo aire jugable, con un nuevo y práctico sistema de pases y desmarques, pero manteniendo al mismo tiempo las virtudes que han caracterizado siempre a todos los *FIFA*: multitud de equipos y torneos, un nivel gráfico sobresaliente y un doblaje de los comentarios que no tiene rival entre los demás títulos del género.



International Superstar Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** TP



↑ Su impagable sistema de control, el volumen del césped y los nombres.

↓ Comentarios muy tristes y se echan en falta clubes y más tipos de liga.

8 **VALORACIÓN:** La ausencia de competiciones se suple con un sistema de juego insuperable.

International League Soccer

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ El apartado gráfico cumple de sobra y los partidos son bastante jugables.

↓ No consigue llegar al nivel de los más grandes del género.

7 **VALORACIÓN:** Un correcto simulador de fútbol, sin los recursos, el encanto y la variedad de los mejores.

Knockout Kings 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Las animaciones que favorecen una fluida jugabilidad y un control fácil.

↓ Muy parecido al juego de PSOne. Se esperaban más mejoras.

7 **VALORACIÓN:** Un gran simulador de boxeo, aunque no explota las posibilidades de PS2.

Madden NFL 2002

Compañía: EA **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP

↑ Un espléndido simulador, fácil de jugar y con licencia oficial de la NFL.

↓ Como siempre, sólo gustará a los aficionados a este deporte.

8 **VALORACIÓN:** Continuación de una saga clásica, con un gran apartado técnico, pero muy minoritario.

NBA Live 2002

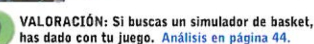
Compañía: EA **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.

↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador de basket, has dado con tu juego. Análisis en página 44.





NBA Street

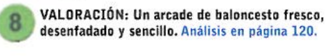
Compañía: EA **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.

↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade de baloncesto fresco, desenfadado y sencillo. Análisis en página 120.





NBA Hoopz

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP

↑ Partidos 3 contra 3 de estilo arcade, llenos de mates espectaculares.

↓ Gráficamente se le puede pedir más. No busques realismo aquí.

6 **VALORACIÓN:** Es rápido, espectacular y jugable. Sin embargo, el apartado gráfico es mejorable.

NBA Live 2001

Compañía: EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Baloncesto del bueno, con fluidas animaciones y gran calidad técnica.

↓ La inteligencia artificial es irregular y se producen barullos en la zona.

7 **VALORACIÓN:** Un buen simulador de basket, pero lejos de lo que podemos esperar de la consola.

NFL Quarterback Club 2002

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Un acercamiento original y con buena técnica a este deporte.

Si ya tenía poco interés, encima nos limita a ser el "quarterback".

6 **VALORACIÓN: No sólo es un simulador de fútbol americano, sino que tiene un punto de vista distinto.**

NHL 2001

Compañía: EA **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



Sus impresionantes gráficos y la ambientación de los partidos.

Lo mismo de siempre, ¿y a quién le importa el hockey sobre hielo?

6 **VALORACIÓN: Muy bien realizado, pero es una lástima que este deporte no tenga mucha afición.**

NHL Hitz 2002

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Lo divertido que resulta, sobre todo si lo jugamos en compañía.

Es demasiado simple en cuanto a las opciones de juego.

7 **VALORACIÓN: Tiene un marcado estilo arcade, así que si buscas un simulador realista, no te gustará.**

Pool Master

Compañía: Take 2 **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Tiene un tutorial completísimo y un montón de minijuegos.

Está claro que mola más jugar al billar en un bar con los amiguetes.

5 **VALORACIÓN: Minoritario entre los minoritarios, un juego bien realizado, pero con interés muy limitado.**

Pro Evolution Soccer

Compañía: Konami **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP





Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.

Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN: Sin las opciones de *FIFA*, pero su jugabilidad es genial.** **Análisis en página 116.**





Konami sigue apostando por la jugabilidad en sus títulos de fútbol, y aquí ha logrado superar todas las marcas, hasta conseguir el control más ajustado y realista que hemos visto nunca en un simulador. El entorno gráfico no desmerece en absoluto, pero, una vez más, el principal defecto del juego es el reducido número de competiciones y equipos, además de un doblaje que deja mucho que desear.

Ready to Rumble Round 2

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.

Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN: Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.**

Rugby

Compañía: EA **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Lo bien que recrea este deporte, la licencia oficial, las animaciones...

Gráficamente, no habría estado mal algo más de espectacularidad.

6 **VALORACIÓN: Por la falta de competencia y su calidad, es toda una referencia para los fans.**

Sky Surfer

Compañía: Virgin **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Hay que reconocer que es original: hacer snow saltando desde un avión.

Es aburrido, y para colmo tiene un nivel gráfico impropio de PS2.

3 **VALORACIÓN: La idea es novedosa, pero da poco de sí: piruetas sosas y niebla por todas partes.**

SSX Snowboard Supercross

Compañía: Sony **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



El largo, amplio y retorcido trazado de las 8 pistas del juego.

Su sistema de competición resulta excesivamente reiterativo.

7 **VALORACIÓN: EA Sports ha conseguido dar forma a un juego de snowboard innovador.**



Tiger Woods PGA Tour 2001

Compañía: EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



Es el único juego de golf que hay disponible en el catálogo de PS2.

Apenas tiene cambios respecto a la versión que salió para PSOne.

4 **VALORACIÓN: Aprovecha el tirón de Tiger Woods para "colarnos" un juego calcado al de PlayStation.**

UEFA Challenge

Co.: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



La licencia UEFA le permite incluir los mejores clubes y estadios europeos.

Ni a nivel gráfico ni jugable puede competir con los más grandes.

5 **VALORACIÓN: Fue el primer juego de fútbol para PS2, pero se ha quedado fuera de onda.**

Victorious Boxers

Compañía: Empire **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Un juego de boxeo con un trabajado modo Historia y muchos golpes.

El control es poco intuitivo y termina por hacerse monótono.

6 **VALORACIÓN: Un juego de boxeo diferente que puede ser interesante si perdonas su duro control.**

Winter Games X Snowboarding

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Tiene un montón de pistas y modos de juego, y un control sencillo.

Flojea bastante en el apartado técnico, sobre todo los gráficos.

6 **VALORACIÓN: Si pasáis por alto sus defectos técnicos, tiene opciones de sobra para divertiros.**

World Champ. Snooker 2002

Co.: Codemasters **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 6 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



La licencia oficial le da un gran realismo, y es sencillo de controlar.

Evidentemente, no se trata de un deporte que arrastre a las masas.

8 **VALORACIÓN: Un juego muy aprovechable si te gusta el billar, pero irrelevante si no eres aficionado.**



MANDOS A DISTANCIA

Mando Logic 3

Distr.: Nosotromo Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)

Incómodo de uso y con un tacto poco agradable, la calidad/precio de este mando es realmente baja.

B **Valoración: Muy caro y con opciones mediocres.**

DVD Pelican

Distr.: Pelican Precio: 4.450 ptas. (26,75 €)

Con una calidad discutible, pocos botones, un diseño feote y un precio tan alto, mejor olvidarlo.

M **Valoración: Caro y bastante malo, es la peor opción a tomar.**





DVD Thrustmaster

Distr.: Guillemot Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

El más duro de todos, es un mando de diiseño original, pero con una recepción muy flojita.

B **Valoración: Una opción para los "manazas" que todo lo rompen.**

DVD Remote 3D2

Distr.: Aplisoft Precio: 3.290 ptas. (19,77 €)

Un mando DVD estupendo, cómodo y bonito, al que sólo le faltan las mejoras del oficial.

MB **Valoración: Un precio justo, calidad garantiizada.**

DVD Surfer

Distr.: Ardistel Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

Cómodo y de calidad, con una buena recepción, pero sin conector Dual Shock.

B **Valoración: Otro mando majo, pero más caro que alguno que lo mejora.**

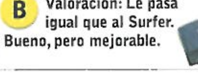


Mando Interact

Distr.: Netac Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

Duro y con buenos materiales, pero su ergonomía sería bastante mejorable. Recepción correcta.

B **Valoración: Le pasa igual que al Surfer. Bueno, pero mejorable.**



DVD Steps

Distr.: Nostromo Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

Excepto porque no es el más cómodo, en todo lo demás es realmente estupendo.

MB **Valoración: Muy buena opción si el de Sony te parece caro.**

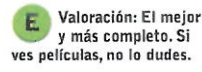


Sony DVD Remote

Distr.: Sony Precio: 4.490 ptas. (26,98 €)

Incluye un CD para actualizar los Driver de la consola, por lo que da más opciones.

E **Valoración: El mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.**





Juegos de Rol

LOS IMPRESCINDIBLES



→ 1.- DARK CLOUD
→ 2.- EVERGRACE
→ 3.- ORPHEN

Evergrace

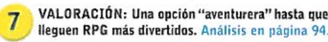
Compañía: Crave **Precio:** 9.495 ptas. (57,07 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Su divertido desarrollo, que atrapa, y el poder jugar con dos héroes.

↓ Es demasiado lineal y le falta algo más de espíritu aventurero.

7 **VALORACIÓN:** Una opción "aventurera" hasta que lleguen RPG más divertidos. Análisis en página 94.





Ephemeral Fantasia

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Las batallas en tiempo real que presiden el sistema de combates.

↓ Argumento aburrido, gráficos pobres, está en inglés...

4 **VALORACIÓN:** Un intento fallido de Konami, que naufraga en un género sin explotar todavía en PS2.

Eternal Ring

Compañía: Crave **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Tiene buenos efectos gráficos, y una jugabilidad y duración aceptables.

↓ El argumento no consigue atrapar en ningún momento.

6 **VALORACIÓN:** Un RPG en primera persona correcto técnicamente y con una jugabilidad apreciable.

Orphen

Co.: Activision **Precio:** 11.490 ptas. (69,06 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ La cuidada calidad gráfica de las escenas de combate.

↓ Según avanzas en el juego, se va haciendo cada vez más tedioso.

6 **VALORACIÓN:** Se nota que es un RPG de primera generación en PS2. No está muy bien conseguido.

Summoner

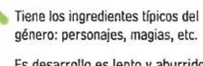
Compañía: THQ **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Tiene los ingredientes típicos del género: personajes, magias, etc.

↓ Es desarrollo es lento y aburrido, y además está en inglés.

4 **VALORACIÓN:** No pasa de ser un juego mediocre, lento y con un sistema de combates repetitivo.



Dark Cloud

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16

↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.

↓ A la larga, el desarrollo puede volverse monótono.

8 **VALORACIÓN:** Pese a sus buenas ideas y nivel técnico, no es *Final Fantasy*. Análisis en página 54.

Sony presenta un Action-RPG inspirado en numerosas leyendas orientales y que, lejos de imitar al rey *Final Fantasy*, tiene como referencia a títulos como *Zelda*. Las principales novedades que aporta vienen en el desarrollo, porque tras recorrer numerosas mazmorras y luchar contra decenas de enemigos (hay una opción para evolucionar las armas), accedemos al Georama, un curioso sistema editor que sirve para construir ciudades y pueblos destruidos.

VARIOS

Memory Card 2

Distr.: Sony Precio: 6.490 ptas. (39,01 €)

La tarjeta oficial sigue ofreciendo calidad, pese a tener un precio elevado.

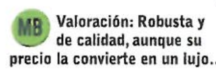


MB **Valoración:** No es muy barata, pero su calidad es espléndida.

Tabla Skateboard

Distr.: Guillemot Precio: 12.990 ptas. (78,07 €)

Si eres un fanático de los juegos de skate o snowboard, es tu tabla.



MB **Valoración:** Robusta y de calidad, aunque su precio la convierte en un lujo...

Sound Station

Distr.: Nostromo Precio: 19.990 pts. (120,14 €)

Dos potentes altavoces con subwoofer para ofrecer un buen stéreo.

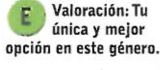


B **Valoración:** No da Dolby Digital 5.1, pero es una buena opción

G-Con 2 de Namco

Distr.: Sony Precio: 5.490 ptas. (33,00 €)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.



E **Valoración:** Tu única y mejor opción en este género.

Alfombra Crazy Dance

Distr.: Hypnosys Precio: 2.890 ptas. (17,37 €)

Con buenos materiales, te convertirás en el amo de la pista de baile



MB **Valoración:** Una buena y barata opción para los bailones.

Teclado/ Ratón USB

Distr.: - Precio Aprox.: 11.000 ptas. (66,11 €)

Cualquier teclado y ratón de PC con puertos USB son compatibles con PS2.

-- **Valoración:** Si los tienes de tu PC, pruébalos con tu consola.

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- DEVIL MAY CRY → 2.- RE CODE:VERONICA X
→ 3.- SILENT HILL 2 → 4.- ONIMUSHA
→ 5.- EXTERMINATION

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 10.481 ptas. (62,99 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...

↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.

8 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, aunque similar al de PSOne. Análisis en página 46.



Batman Vengeance

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. (42,04 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ El tirón del protagonista, el diseño 3D y la variedad de situaciones.

↓ El desarrollo se hace aburrido para los habituales del género.

6 **VALORACIÓN:** Un juego entretenido, algo soso para los más mayores, ¡y difícil para los pequeños!

Dinosaurio

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ La posibilidad de combinar los tres protagonistas. El doblaje.

↓ La escasa calidad gráfica. Su sistema de control.

4 **VALORACIÓN:** Sólo para los más pequeños, pero para eso, mejor cómprate la versión de PSOne.

Devil May Cry

Compañía: Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
N° de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



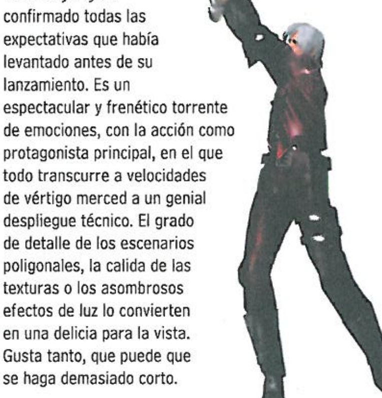
↑ Los gráficos, el sonido, el control, los combates, la trama...

↓ Se hace un poco corto, y las cámaras a veces fallan.

10 **VALORACIÓN:** Te emocionará por calida técnica, planteamiento y diversión. Análisis en página 140.



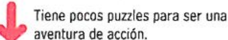
Devil May Cry ha confirmado todas las expectativas que había levantado antes de su lanzamiento. Es un espectacular y frenético torrente de emociones, con la acción como protagonista principal, en el que todo transcurre a velocidades de vértigo merced a un genial despliegue técnico. El grado de detalle de los escenarios poligonales, la calida de las texturas o los asombrosos efectos de luz lo convierten en una delicia para la vista. Gusta tanto, que puede que se haga demasiado corto.



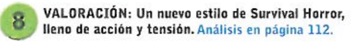
Extermination

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18




La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.

Tiene pocos puzles para ser una aventura de acción.


8 **VALORACIÓN:** Un nuevo estilo de Survival Horror, lleno de acción y tensión. Análisis en página 112.



Fur Fighters: Viggo's Revenge

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 ptas. (59,50 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13


El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.

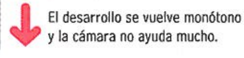
La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 **VALORACIÓN:** Gran mezcla de géneros divertida, adictiva y bien realizada. Análisis en página 82.

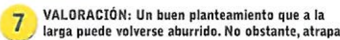
Operation Winback

Compañía: Koei **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16




Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.

El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.


7 **VALORACIÓN:** Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13


El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.

Algunos puzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Todo un clásico. Análisis en pág. 118.

MDK 2: Armaggedon

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13




Una aventura de acción original, difícil y con mucho humor.

La altísima dificultad puede llegar a desesperar a los menos pacientes.

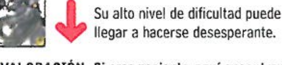
7 **VALORACIÓN:** Sabe enganchar por su original desarrollo y sus sorpresas. Análisis en pág. 60.

Oni

Compañía: Proein **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16


Su perfecta combinación de lucha, acción e investigación.

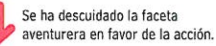
Su alto nivel de dificultad puede llegar a hacerse desesperante.


7 **VALORACIÓN:** Si eres paciente, aquí encontrarás muchas horas de diversión. Análisis en pág. 90.

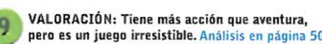
Onimusha

Co.: Capcom **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



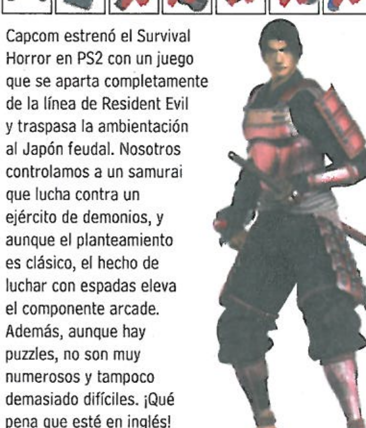

El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.

Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.


9 **VALORACIÓN:** Tiene más acción que aventura, pero es un juego irresistible. Análisis en página 50.



Capcom estrenó el Survival Horror en PS2 con un juego que se aparta completamente de la línea de Resident Evil y traspasa la ambientación al Japón feudal. Nosotros controlamos a un samurai que lucha contra un ejército de demonios, y aunque el planteamiento es clásico, el hecho de luchar con espadas eleva el componente arcade. Además, aunque hay puzzles, no son muy numerosos y tampoco demasiado difíciles. ¡Qué pena que esté en inglés!



Portal Runner

Compañía: 3DO **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16


Es una curiosa mezcla de acción, aventura y plataformas.

Las misiones son poco atractivas, así que se hace muy aburrido.

4 **VALORACIÓN:** La saga *Army Men* se sale de su línea bélica y se pega un tropezón importante.

Project Eden

Compañía: Proein **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3


Tiene un concepto de juego original y un guión apocalíptico.

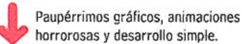
La realización gráfica y la IA de los compañeros es decepcionante.

6 **VALORACIÓN:** Prometía mucho, pero se ha quedado en una buena idea muy mal realizada.

Rune Viking Warlord

Compañía: Take 2 **Precio:** 10.990 ptas. (60,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, R. **Edad:** +16




El planteamiento, sus cuatro vistas y el modo multijugador.

Paupérrimos gráficos, animaciones horrorosas y desarrollo simple.

3 **VALORACIÓN:** Un título muy flojo en todos los sentidos. La idea era buena, pero les ha salido fatal.

Shadow of Memories

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16


Una aventura muy original con una gran representación gráfica.

Su ritmo lento y su falta de acción pueden desilusionar a más de uno.

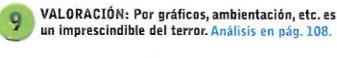
7 **VALORACIÓN:** Una aventura original y diferente, aunque puede hacerse corta. Análisis en pág. 70.

Resident Evil Code: Veronica X

Compañía: Capcom **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18

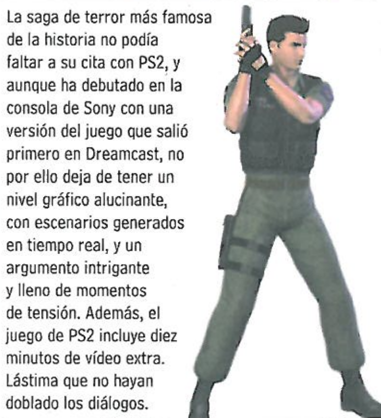

El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.

No deja de ser la misma idea y que las voces estén en inglés.


9 **VALORACIÓN:** Por gráficos, ambientación, etc. es un imprescindible del terror. Análisis en pág. 108.



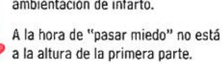
La saga de terror más famosa de la historia no podía faltar a su cita con PS2, y aunque ha debutado en la consola de Sony con una versión del juego que salió primero en Dreamcast, no por ello deja de tener un nivel gráfico alucinante, con escenarios generados en tiempo real, y un argumento intrigante y lleno de momentos de tensión. Además, el juego de PS2 incluye diez minutos de vídeo extra. Lástima que no hayan doblado los diálogos.



Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 11.990 ptas. (72,06 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18




Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.

A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.


9 **VALORACIÓN:** Para amantes de las aventuras con ambientación terrorífica. Análisis en página 126.







El retorno al pueblo maldito de Silent Hill narra la historia de James Sunderland, el nuevo protagonista, que ha recibido una carta de su esposa... muerta. Técnicamente, el juego no defrauda, pues logra una ambientación de lo más agobiante gracias al empleo constante (y consciente) de la niebla en todos los escenarios. Sin embargo, el desarrollo no llega a alcanzar las cotas de miedo que nos produjo la primera parte, y tampoco los puzzles juegan un papel tan importante. Aun así, es uno de los títulos obligatorios.



Warriors of Might & Magic

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16


Una divertida combinación de aventura y ciertos toques de rol.

El apartado técnico no acompaña, con escenarios y texturas simples.

6 **VALORACIÓN:** Todos los aciertos de la mezcla de géneros son empañados por sus malos gráficos.

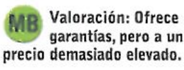
MULTITAP

Multitap Sony

Distr.: Sony Precio: 7.490 ptas. (45,02 €)

Es el oficial, con buenos materiales, pero con un precio altísimo.

MB **Valoración:** Ofrece garantías, pero a un precio demasiado elevado.

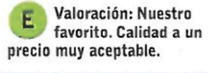


Multitap PlayTogether

Distr.: Aplisoft Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)

Ofrece la consistencia del oficial y su precio es más asequible.

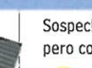
E **Valoración:** Nuestro favorito. Calidad a un precio muy aceptable.



Multitap T-Trix

Distr.: Hypnosys Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)

Sospechosamente parecido al oficial, pero con una calidad dudosilla.



B **Valoración:** Fabricado con materiales baratos, es el menos recomendable de los tres.





Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- GRAN TURISMO 3 A-SPEC → 2.- GTA 3
→ 3.- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
→ 4.- F1 2001 → 5.- BURNOUT

4x4 Evolution

Compañía: Take 2 **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP

↑ Conducir vehículos todoterreno por circuitos campestres.

↓ El control es infame, y las vistas que nos ofrece, casi injugables.

4 **VALORACIÓN:** Las carreras de estos todoterreno no dan la talla, ni gráficamente, ni por diversión.

Artic Thunder

Compañía: Virgin **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP

↑ Nos da la oportunidad de participar en carreras con motos de nieve.

↓ Los escenarios están vacíos, y las carreras tienen ralentizaciones.

3 **VALORACIÓN:** Un juego con un nivel técnico impropio de PS2: lento, brusco y aburrido.

ATV Offroad

Compañía: Sony **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.

↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 **VALORACIÓN:** *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +16



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.

↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor arcade de coches, pero sin las posibilidades de *GT3*. Análisis en pág. 132.

Cart Fury Champ. Racing

Compañía: Midway **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ La emoción de las carreras, la alta sensación de velocidad.

↓ Los vehículos casi vuelan después de cada golpe. No es Fórmula 1.

6 **VALORACIÓN:** Si pasas por alto que es una competición americana, disfrutarás de este juego.

Crazy Taxi

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.

↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN:** Aunque limitado por su concepto arcade, es muy divertido. Análisis en página 142.

Driving Emotion Type-S

Compañía: Square **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Su apartado gráfico es brillante, y recompensa nuestros progresos.

↓ Ganar resulta muy complicado, ya que el control es muy exigente.

5 **VALORACIÓN:** Buenos gráficos y buen sistema de competición, pero el control está por los suelos.



Eighteen Wheeler

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13

↑ Diversión directa, estilo arcade, y conduciendo un "peaso" camión.

↓ Se hace demasiado corto, y no es que destaque técnicamente.

7 **VALORACIÓN:** Su principal virtud es ser exacto a la recreativa, pero justo por eso se hace corto.

F-1 2001

Compañía: EA Sports **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** TP



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo, para el mejor simulador de F1.

↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de F1 por calidad gráfica, modos y emoción. Análisis en pág. 138.

F1 Racing Championship

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. (42,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Su genial jugabilidad y sus variados modos de juego.

↓ Es la temporada 99, y además tiene algunos fallos técnicos.

7 **VALORACIÓN:** En el momento en que salió tenía su valor, pero se ha visto superado posteriormente.

Formula One 2001

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04€)
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** TP



↑ Su calidad gráfica en general y la competitividad de las carreras.

↓ No tiene modo Arcade, el control es extraño y sólo tiene tres vistas.

8 **VALORACIÓN:** No es un simulador puro, pero su calidad le sitúa en la élite. Análisis en página 80.

GTA III

Compañía: Take 2 **Precio:** 10.900 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la banda sonora... todo.

↓ Se pasa un poco con la violencia, y deberían haberlo doblado.

10 **VALORACIÓN:** Un sobresaliente progreso de la serie respecto a PSOne. Análisis en página 106.

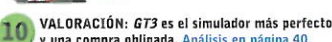
Gran Turismo 3 A-Spec

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 6 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, CL. **Edad:** TP



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... ¡todo!

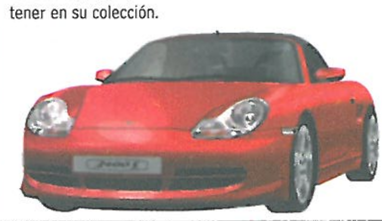
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.



10 **VALORACIÓN:** *GT3* es el simulador más perfecto y una compra obligada. Análisis en página 40.

Esta obra maestra casi no necesita presentación. Es el mejor juego que ha salido hasta el momento para PS2, y el mejor simulador de velocidad de la historia. Sus gráficos son perfectos, con un acabado de los coches alucinante, y unos efectos de luz increíbles. Ha perdido modelos con respecto al original, pero ese "defecto" se compensa con el añadido de más competiciones y de algunos extras ocultos. Sin duda, éste es el juego que todo usuario de PS2 debería tener en su colección.





Le Mans 24 horas

Co.: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas. (60,04€)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP

↑ Muchos coches en carrera y buena sensación de profundidad.

↓ Circuitos simples, poca sensación de velocidad y gráficos algo sosos.

6 **VALORACIÓN:** No es un mal título, aunque lo tiene difícil al lado de "monstruos" como *GT3*.

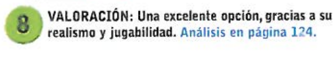
Lotus Challenge

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** TP



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.

↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.



8 **VALORACIÓN:** Una excelente opción, gracias a su realismo y jugabilidad. Análisis en página 124.

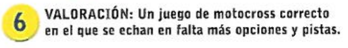
MX 2002

Compañía: THQ **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...

↓ Los circuitos son algo simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.



6 **VALORACIÓN:** Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Los Autos Locos

Compañía: Infogrames **Precio:** 8.490 ptas. (51,03 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.

↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 **VALORACIÓN:** Un completo arcade, muy largo, aunque cuesta dominarlo. Análisis en página 148.

Moto GP

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** TP



↑ El apartado gráfico, la sensación de velocidad, el fabuloso control...

↓ Presenta pocos circuitos y su modo multijugador es flojo.

7 **VALORACIÓN:** Con todos los circuitos reales sería un juego imprescindible. Análisis en página 128.



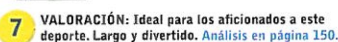
MX Rider

Co.: Infogrames **Precio:** 10.314 ptas. (61,99 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Es muy divertido, y tiene unos retos y desafíos muy variados.

↓ Si no te va el motocross, puede que acabe por hacerse monótono.



7 **VALORACIÓN:** Ideal para los aficionados a este deporte. Largo y divertido. Análisis en página 150.

Paris-Dakar Rally

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



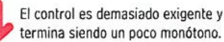
↑ Es muy fiel a la carrera y los paisajes están bien recreados.

↓ El control es demasiado exigente y termina siendo un poco monótono.

6 **VALORACIÓN:** Es fiel al rally, pero a costa de la jugabilidad y la diversión. Análisis en página 115.

RC Revenge Pro

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP





↑ Divertidas carreras de coches de radiocontrol en imaginativas pistas.

↓ Que no te guste este estilo de carreras, o tengas ya el de PSOne.

6 **VALORACIÓN:** Mejores gráficos y más circuitos para un juego casi igual al de PlayStation.

Ridge Racer V

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ El sistema de derrapes y el espíritu del juego, idéntico al original.

↓ El nefasto modo para dos jugadores y los fallos de cámara.

7 **VALORACIÓN:** Tiene mucho nombre, pero no es el juego de coches definitivo. Análisis en página 98.

Rumble Racing

Compañía: EA **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Muchos vehículos y modos de juego para unas carreras muy arcade.

↓ No destaca técnicamente ni por sus gráficos ni por su control.

7 **VALORACIÓN:** Un juego con un marcado estilo arcade, cuya variedad le da mucha "vidilla".

Smuggler's Run

Compañía: Proein **Precio:** 11.995 ptas. (72,09 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Su enfoque estilo *Driver*, pero con todoterrenos. Bien conseguido.

↓ Tiene un precio que para qué, y a la larga se hace monótono.

7 **VALORACIÓN:** Una realización técnica de lujo, pero mal aprovechada por su desarrollo repetitivo.

Smuggler's Run 2

Compañía: Proein **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ Los gigantescos entornos, la física de los coches, los gráficos...

↓ La mecánica es simple, repetitiva y a la larga termina por cansar.

7 **VALORACIÓN:** Es estilo *Driver*, y tiene mapeados enormes, pero es repetitivo. Análisis en pág. 155.

Splashdown

Co.: Infogrames **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ La perfecta recreación del agua y el comportamiento de las motos.

↓ Se podía haber innovado un poco más en los modos de juego.

7 **VALORACIÓN:** Impresiona por sus gráficos, pero detrás hay un juego de mecánica muy simple.

Spy Hunter

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.

↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade que mezcla conducción y acción. Divertido y directo. Análisis en pág. 74.

Star Wars: Super Bombad Racing

Co.: LucasArts **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



↑ El lavado de cara de personajes, escenarios y música.

↓ Poca profundidad en modos de juego y algún fallo en los gráficos.

6 **VALORACIÓN:** El mayor atractivo de este arcade es el mundo Star Wars. Mejor *Los Autos Locos*.

Test Drive Off-Road

Co.: Infogrames **Precio:** 10.314 ptas. (61,99 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ El modelado de los vehículos todoterreno que conducimos.

↓ Parece increíble que estos coches pesen tan poco en el juego.

5 **VALORACIÓN:** Una vez más, otro juego de coches todoterreno que se queda a mitad de camino.

Tokyo Xtreme Racer Zero

Compañía: Ubi Sof **Precio:** 9.900 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ El planteamiento es original, y recrea bien la ciudad por la noche.

↓ Los coches no se deforman, y puede hacerse bastante repetitivo.

6 **VALORACIÓN:** Puede interesar a los que busquen algo diferente. Al resto no les molará tanto.



Top Gear DareDevil

Compañía: Kemco **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ La recreación de las ciudades y la locura de su planteamiento.

↓ Acaba resultando repetitivo y el control no es demasiado ajustado.

5 **VALORACIÓN:** Un título divertido al principio pero que va perdiendo interés con el tiempo.

Twisted Metal Black

Compañía: Sony **Precio:** 9.900 ptas. (59,50 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18



↑ Las partidas a cuatro jugadores. El diseño de sus vehículos.

↓ El modo individual aburre por la escala inteligencia de los rivales.

6 **VALORACIÓN:** Cuarto capítulo de esta saga de acción / conducción. Mejor jugarlo en compañía.

Wild Wild Racing

Compañía: Rage **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



↑ Un desarrollo divertido para un alocado arcade bien construido.

↓ El giro de los vehículos resulta bastante irreal.

6 **VALORACIÓN:** Es una interesante opción si lo que buscas es un arcade de carreras sin más.

Xg3: Extreme G Racing

Compañía: Acclaim **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



↑ El alucinante diseño de las pistas y la enorme sensación de velocidad.

↓ Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7 **VALORACIÓN:** Un arcade divertido y emocionante con una vida muy corta. Análisis en página 152.

World Rally Championship

Compañía: Sony **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** TP



↑ Tiene la licencia oficial. El manejo de los vehículos es muy sencillo.

↓ Los tiempos de carga son muy largos, y sólo hay 7 coches a elegir.

9 **VALORACIÓN:** Un gran simulador de rally: buenos gráficos y control sencillo. Análisis en página. 62.



Un simulador de pura raza, cuya licencia oficial nos permite ponernos al volante del Focus de Carlos Sáinz o el Xsara de Chus Puras en los 14 rallies del mundial. El realismo se extiende al modelado de los coches, la reproducción de los circuitos y el perfecto doblaje de la voz de nuestro copiloto, así que si pasamos por alto los largos tiempos de carga, estamos ante uno de los mejores juegos de carreras disponibles en el catálogo de PS2.





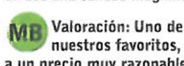
VOLANTES

360 Modena Racing

Distr.: Guillemot Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)

Salvo por su sistema de sujección y la disposición de los botones, el resto ofrece una calidad magnífica.

MB **Valoración:** Uno de nuestros favoritos, a un precio muy razonable.



Volante Jordan

Distr.: Flexiline Precio: 9.990 ptas. (60,04 €)

Imita el diseño de los volantes de F1, pero falla en las prestaciones que ofrecen los pedales.

B **Valoración:** Lo incluimos entre los volantes de gama media.

Lamborghini Diablo

Distr.: Aplisoft Precio: 11.990 ptas. (72,06 €)

Buenos pedales y estupenda ergonomía, aunque le falla la estabilidad debido a sus malas sujecciones.

B **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.



Ducati Corse

Distr.: Aplisoft Precio: 10.990 ptas. (66,05 €)

El único que tiene el diseño de un manillar de moto, aunque sirve para jugar con los juegos de coches.

B **Valoración:** Para moteros, pero con limitaciones.



McLaren Force F.

Distr.: Acclaim Precio: 15.990 ptas. (96,10 €)

Evolución del volante McLaren, que tiene tecnología Force Feedback, pero repite viejos defectos.

B **Valoración:** Tiene la ventaja del Force Feedback, pero es caro.

McLaren

Distr.: Acclaim Precio: 11.990 ptas. (72,06 €)

Tiene una buena apariencia, pero bajo su aspecto esconde demasiadas deficiencias.

R **Valoración:** Precio alto para la calidad mediocre que ofrece.

Speedster 2

Distr.: Sony Precio: 12.990 ptas. (78,07 €)

Está hecho con buenos materiales, es robusto, ergonómico... Una gran opción.

E **Valoración:** El mejor después del GT Force.

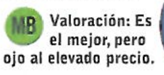


GT Force

Distr.: Sony Precio: 19.990 ptas. (120,14 €)

Ofrece calidad en todos los aspectos. Al ser USB, sólo sirve para PS2.

MB **Valoración:** Es el mejor, pero ojo al elevado precio.





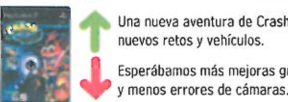
Arcade

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TIME CRISIS 2
→ 2.- CRASH BANDICOOT
→ 3.- GITF → 4.- RAYMAN REVOLUTION

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex

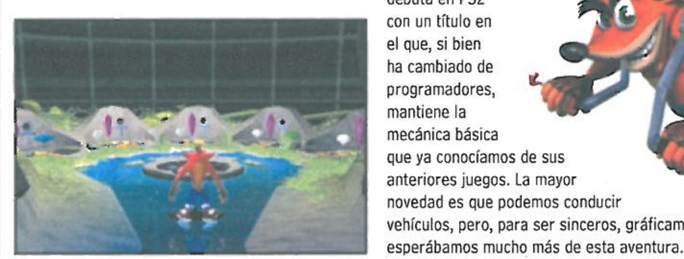
Compañía: Vivendi **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.

Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, te encantará. Análisis en pág. 72.



Crash fue uno de los mayores representantes del género de las plataformas en PSOne, y ahora debuta en PS2 con un título en el que, si bien ha cambiado de programadores, mantiene la mecánica básica que ya conocíamos de sus anteriores juegos. La mayor novedad es que podemos conducir vehículos, pero, para ser sinceros, gráficamente esperábamos mucho más de esta aventura.

City Crisis

Compañía: Take 2 **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Un sistema de juego trepidante. Acción, acción y acción.

Como todos los arcades, se hace demasiado corto.

6 **VALORACIÓN:** Un arcade estilo *Crazy Taxi*, pero con helicópteros. Se hace corto y es menos divertido.

El Libro de la Selva

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 9.995 ptas. (60,07 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



La diversión de bailar a dobles usando la alfombrilla.

Nos sigue resultando demasiado parecido a la versión de PSOne.

6 **VALORACIÓN:** Un juego de baile original y divertido para echarse unos bailes con nuestros amiguetes.

The Flintstones in Viva Rock Vegas

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP



La simpatía de los protagonistas y los piques en las carreras.

El apartado técnico hace honor al nombre: es de la Edad de Piedra.

4 **VALORACIÓN:** Aunque las batallas motorizadas y los Picapiedra tienen tirón, falla en todo lo demás.

Freak Out

Compañía: Virgin **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



Su originalidad y sus gráficos: puedes estirarlo todo como si fuera chicle.

Tiene pocos niveles, no es muy difícil y al final es repetitivo.

6 **VALORACIÓN:** Original, fresco y diferente desde el principio. Lástima que resulte tan corto.

Gauntlet Dark Legacy

Compañía: Midway **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



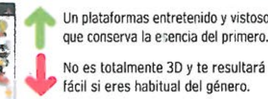
Una adaptación muy fiel del arcade, con mucha acción.

Técnicamente se queda un poco corto, y sólo pueden jugar dos.

6 **VALORACIÓN:** Si te gusta la máquina recreativa te lo vas a pasar bien, pero esperábamos más de PS2.

Klonoa 2

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Un plataformas entretenido y vistoso que conserva la esencia del primero.

No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres habitual del género.

6 **VALORACIÓN:** Un simpático y divertido plataformas, aunque algo facilón si esto de saltar se te da bien.

Gift

Compañía: Cryo **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.

La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo y complejo, un gran plataformas, aunque difícil. Análisis en página 104.

Ministry of Sound

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.995 ptas. (30,02 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP





Componer efectos visuales para las melodías del club londinense.

Si no tienes una discoteca no tiene mucho interés...

6 **VALORACIÓN:** Es una utilidad de ambientación, no un juego. Si no te gustan esta cosas... huye.

Motor Mayhem

Co.: Infogrames **Precio:** 10.314 ptas. (61,99 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13

El concepto de juego, con duelos deathmatch sobre vehículos.

El apartado técnico es muy flojo, y le falta un modo para 4 jugadores.

4 **VALORACIÓN:** Aunque estas batallas sobre ruedas pueden parecer divertidas, decepcionan muy pronto.

Time Crisis II

Compañía: Namco **Precio:** 9.990 ptas. (60,04€)
Nº de jugadores: 1- 2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18

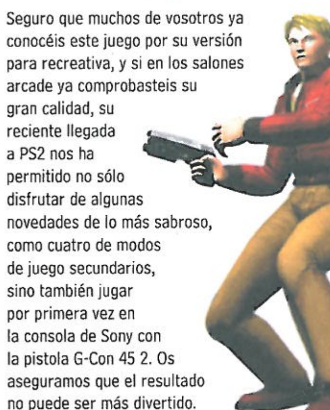


Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.

Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Sus novedades le convierten en un imprescindible del género. Análisis en página 48.





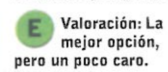
Seguro que muchos de vosotros ya conocéis este juego por su versión para recreativa, y si en los salones arcade ya comprobasteis su gran calidad, su reciente llegada a PS2 nos ha permitido no sólo disfrutar de algunas novedades de lo más sabroso, como cuatro de modos de juego secundarios, sino también jugar por primera vez en la consola de Sony con la pistola G-Con 45 2. Os aseguramos que el resultado no puede ser más divertido.

MANDOS DE CONTROL

Boeder Crosscheck

Distr.: Boeder Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

Tiene en los suaves sticks su principal virtud, aunque la cruceta digital deja mucho que desear.



R **Valoración:** Sticks fiables, pero se hace un tanto incómodo.

Dual Shock Force 2

Distr.: Aplisoft Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

Diseño ergonómico y botones de calidad. Por contra, los sticks y la cruceta flojean un poco.



B **Valoración:** Le incluimos entre los pads de calidad media.

Dual Shock 2

Distr.: Sony Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)

El mejor pad de todos: se adapta como un guante, es robusto y muy fiable.

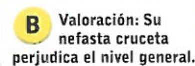


E **Valoración:** La mejor opción, pero un poco caro.

Freedom Shock 2

Distr.: Pelikan Precio: 3.990 ptas. (23,98 €)

Mando por infrarrojos con buena recepción y cómodos sticks. Le falla la cruceta.





B **Valoración:** Su nefasta cruceta perjudica el nivel general.

Multiforce

Distr.: Aplisoft Precio: 3.290 ptas. (19,77 €)

Incluye una útil función de programación, y tiene un diseño moderno, pero algo incómodo.

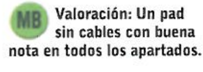


B **Valoración:** Un mando aceptable, pero sin muchos alardes.

Shock 2 Infrared

Distr.: Guillemot Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)

Mando por infrarrojos con una cruceta estupenda, casi mejor que la del Dual Shock 2.





MB **Valoración:** Un pad sin cables con buena nota en todos los apartados.

Upxus Analog Cont.

Distr.: Nostromo Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)

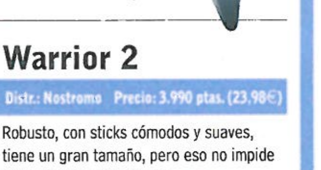
Muy similar al Dual Shock 2, no tiene funciones extras, pero es muy regular en todos sus aspectos.

B **Valoración:** Un buen mando a un precio excelente.

Warrior 2

Distr.: Nostromo Precio: 3.990 ptas. (23,98€)

Robusto, con sticks cómodos y suaves, tiene un gran tamaño, pero eso no impide que sea bastante cómodo.



MB **Valoración:** Un mando que no defraudará a nadie.

MTV Music Generator 2

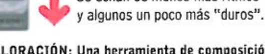
Compañía: Codemasters **Precio:** 10.990 ptas. (66,05 €)
Nº de jugadores: 1- 4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** TP

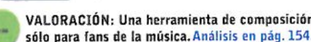


Poder crear de manera sencilla tus propias composiciones musicales.

Se echan de menos más ritmos y algunos un poco más "duros".

VALORACIÓN: Una herramienta de composición sólo para fans de la música. Análisis en pág. 154.





Rayman Revolution

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 10.490 ptas. (63,05 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** TP



Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.

Vuelve a ser más de lo mismo, aunque esta vez esté mejor hecho.

8 **VALORACIÓN: Sin duda, un divertido juego para todos los plataformeros.** Análisis en pág. 78.

Silent Scope

Compañía: Konami **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



Es una conversión perfecta de la recreativa, y muy divertida.

Sus seis niveles y los modos de entrenamiento se hacen cortos.

5 **VALORACIÓN: Un arcade que ofrece elevadas cotas de diversión, pero que se hace muy breve.**

Sky Odyssey

Compañía: Sony **Precio:** 9.990 ptas. (60,04€)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



Las interminables posibilidades de los modos de juego y el control.

Se abusa de la niebla, que echa por tierra todo su atractivo.

7 **VALORACIÓN: Es una clara alternativa a los simuladores de combate. Muy entretenido.**

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- TEKKEN TAG TOURNAMENT
→ 2.- CAPCOM VS SNK 2
→ 3.- 7 BLADES

WDL: Thunder Tanks

Compañía: Virgin **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



La variedad de tanques y armas de la que disponemos.

El desarrollo es aburrido, el control mejorable y los gráficos, malos.

4 **VALORACIÓN: Un título muy pobre en conjunto. Aburrido y con gráficos indignos de PS2.**

WDL: War Jezt

Compañía: Virgin **Precio:** 9.490 ptas. (57,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Un shooter a bordo de aviones por escenarios muy extensos.

El desarrollo es muy pobre, y todo aparece demasiado vacío.

3 **VALORACIÓN: La saga WDL no levanta cabeza. Nada salva a esta nueva entrega del suspenso.**

7 Blades

Compañía: Konami **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



Las variantes en combate de las armas y la historia.

Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN: Un beat'em up bien hecho y con un interesante argumento.** Análisis en página 102.

Bloody Roar 3

Compañía: Hudson **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16



El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.

Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN: Es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.** Análisis en pág. 100.

Capcom Vs SNK 2

Compañía: Capcom **Precio:** 10.390 ptas. (62,45 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



Todos los personajes de los mejores juegos de lucha de Capcom y SNK.

Es lucha 2D, que a lo mejor no te gusta, y tiene pocos escenarios.

8 **VALORACIÓN: El mejor y más completo beat'em up 2D que hay en PS2.** Análisis en página 136.

Dead or Alive 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +16



Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...

Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN: El desarrollo es más ágil que *TTT*, pero es más limitado.** Análisis en página 110.

Dynasty Warriors 2

Compañía: Virgin **Precio:** 5.990 ptas. (36,00 €)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18

El elevado número de personajes que aparecen en pantalla.

El abuso de la niebla y la falta de un modo para dos jugadores.

7 **VALORACIÓN: Impresiona al principio, pero le falta ser más innovador.** Análisis en página 84.



Kengo: Master of Bushido

Compañía: Crave **Precio:** 9.495 ptas. (57,07 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18



Un original juego de lucha que engancha a medida que se juega.

Puede resultar repetitivo y a la larga monótono. Está en inglés.

7 **VALORACIÓN: Sin ser un prodigio, logra enganchar por su original enfoque.** Análisis en pág. 114.

Street Fighter EX3

Compañía: Capcom **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13



El regreso de un clásico, con combates entre 4 luchadores.

Los modelos poligonales son malos y no introduce ninguna novedad.

5 **VALORACIÓN: No aporta nada, salvo las peleas de cuatro personajes y un editor de habilidades.**

The Bouncer

Compañía: Square **Precio:** 9.990 ptas. (60,04 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



El apartado gráfico, la original idea y la chulería de los protagonistas.

El sistema de combate peca de ser lento y malo de respuesta.

6 **VALORACIÓN: Una rareza, muy bien a nivel visual, pero falla en la jugabilidad.** Análisis en pág. 122.

Tekken Tag Tournament

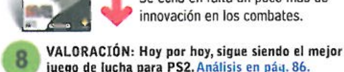
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. (42,01 €)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +16



Es el título más impresionante a nivel técnico y una delicia jugarlo.

Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

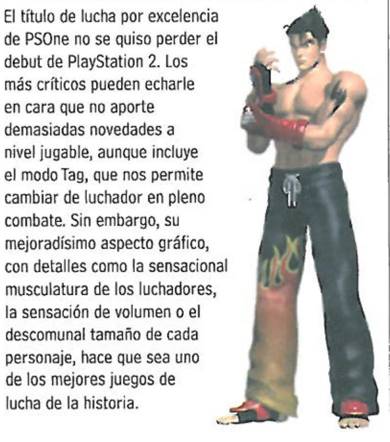
8 **VALORACIÓN: Hoy por hoy, sigue siendo el mejor juego de lucha para PS2.** Análisis en pág. 86.







El título de lucha por excelencia de PSOne no se quiso perder el debut de PlayStation 2. Los más críticos pueden echarle en cara que no aporte demasiadas novedades a nivel jugable, aunque incluye el modo Tag, que nos permite cambiar de luchador en pleno combate. Sin embargo, su mejoradísimo aspecto gráfico, con detalles como la sensacional musculatura de los luchadores, la sensación de volumen o el descomunal tamaño de cada personaje, hace que sea uno de los mejores juegos de lucha de la historia.

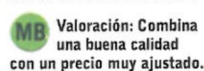


CABLES DE CONEXIÓN

RGB X-Tecnologies

Distr.: Aplisoft Precio: 990 ptas. (5,95 €)

Un cable para obtener la mejor imagen en teles con euroconector.



E **Valoración: Si no te haces con uno a un precio como éste, es porque no quieres.**

Óptico-digital Logic 3

Distr.: Nostromo Precio: 4.190 ptas. (25,18 €)

El único tipo de cable con el que podemos conseguir el sonido envolvente con PS2.

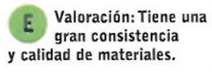


MB **Valoración: Combina una buena calidad con un precio muy ajustado.**

Super Vídeo Sony

Distr.: Sony Precio: 4.790 ptas. (28,79 €)

Ofrece gran limpieza de imagen, pero sólo en teles que tengan esta conexión.





E **Valoración: Tiene una gran consistencia y calidad de materiales.**

Componentes Sony

Distr.: Sony Precio: 3.900 ptas. (23,44 €)

Da una calidad de imagen muy buena, pero el tipo de conexión no es habitual.





MB **Valoración: Si tu tele lo permite, no dejes de hacerte con un cable así.**

RFU X-Tecnologies

Distr.: Aplisoft Precio: 1.190 ptas. (7,15 €)

Este tipo de cable es la única opción si tu televisor sólo dispone de la conexión de antena de toda la vida.

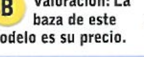


MB **Valoración: No da la mejor imagen, pero...**

i.Link Hypnosys

Distr.: Hypnosys Precio: 1.500 ptas. (9,02 €)

Es el tipo de cable que necesitas para jugar partidas multijuga... conectando dos o más P...



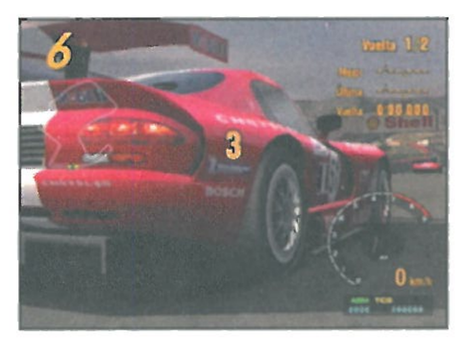


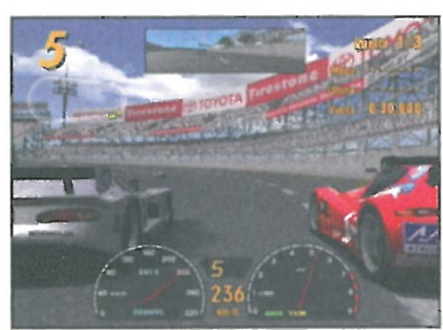
B **Valoración: La baza de este modelo es su precio.**

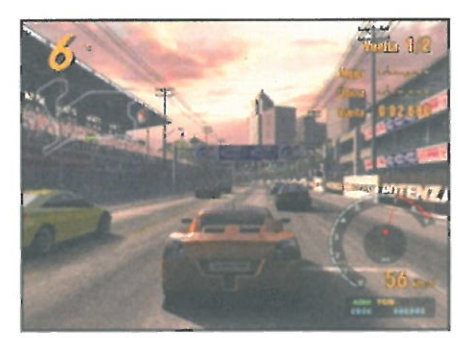
Gran Turismo 3

¿Te gusta conducir?









Hay títulos, aunque sean pocos y se hagan de rogar más de la cuenta, para los que sobran las palabras, porque por sí mismos ya lo dicen todo. *GT3 A-Spec* es uno de esos juegos, sin duda el primer gran mito para PlayStation 2.

Con la tercera entrega de su aclamada saga, Polyphony Digital ha conseguido lo que todos esperábamos, o mejor dicho, sabíamos de ella: dar forma al simulador más realista, impresionante y perfecto del mercado. Puede sonar a tópico, incluso puede parecer previsible por nuestra parte, pero lo cierto es que *Gran Turismo 3 A-Spec* dista años luz de cualquier otro juego de velocidad que hayáis visto, no sólo en PS2, sino en cualquier otra consola o soporte de entretenimiento doméstico.

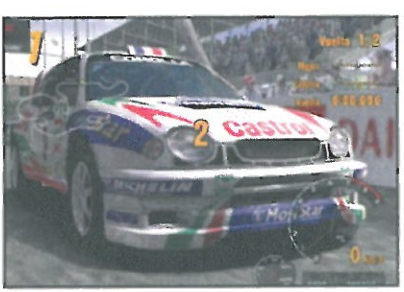
Su grandeza, como ya demostraron sus antecesores, radica una vez más en ofrecer unas altas cotas de realismo y unas posibilidades de juego interminables, que casi son capaces de hacer palidecer de vergüenza al resto de simuladores del mercado.

EN LO QUE RESPECTA A OPCIONES DE JUEGO, en esta nueva edición no faltan las clásicas licencias de conducción, un total de seis, con las que podremos acceder a prácticamente un centenar de campeonatos, pruebas de resistencia, rallies... vamos, un auténtico delirio que parece no llegar nunca a su fin.

El realismo lo ponen los más de 160 vehículos que presenta el juego que, aparte de ser unas réplicas PERFECTAS, se conducen y comportan de

Nunca habías vivido el rally así

Como en *GT2*, este modo es un pequeño añadido al juego, pero gracias a la perfecta recreación del polvo, que hasta influye en la visibilidad, las no menos geniales irregularidades del terreno o su sistema de control, podemos presagiar que en el futuro veremos grandes simuladores de rallies. ¡A ver si Polyphony se anima y nos sorprende con uno!



Con las pegatinas, los coches lucen un acabado genial.



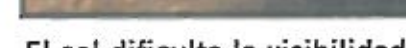
El polvo parece totalmente real.



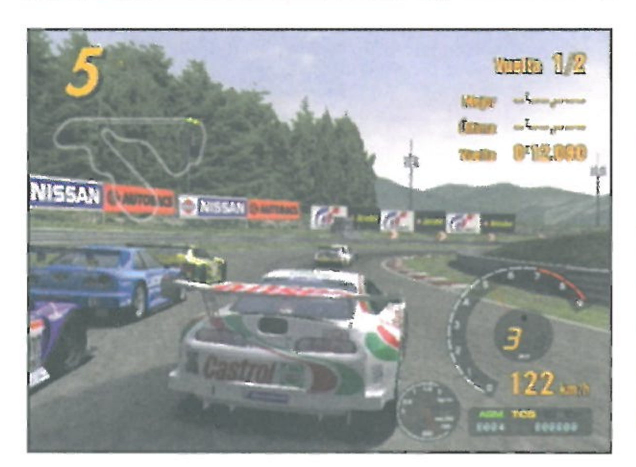
Desde la vista interior es casi imposible ver con el polvo.



El sol dificulta la visibilidad.







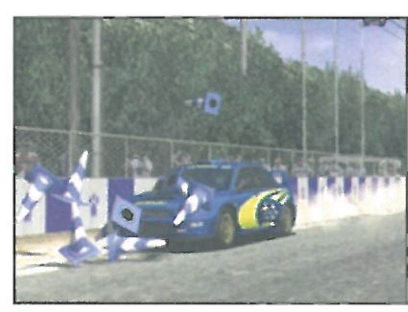
Detalles que definen un juegazo



Reflejos en tiempo real: Los "pianos" de los márgenes de las pistas y todos los objetos de los escenarios se reflejan sobre los vehículos en tiempo real, consiguiendo un grado de realismo nunca visto.



Entornos: Por regla general, cuentan con muchos más elementos ornamentales, como edificios, árboles, farolas, señales, semáforos... y todo, absolutamente todo está perfectamente recreado.



Conos: Son sólo un pequeño detalle, y hasta puede parecer absurdo, pero en los dos anteriores *GT* no se incluyeron. Su comportamiento, cuando colisionamos con ellos, se describe con una sola palabra: REAL.



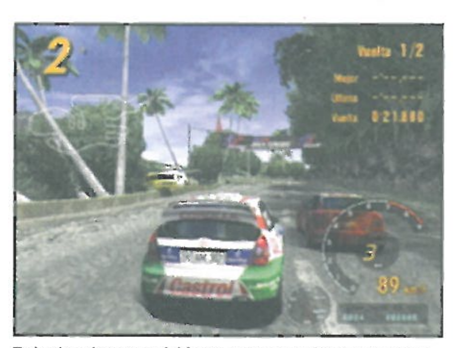
Sistemas de partículas: El polvo, el agua y el humo son completamente reales, se quedan en el aire flotando, dificultan la visión, y lentamente, se disipan. Son un broche de oro a un catálogo de efectos genial.

manera completamente distinta, dependiendo de su potencia, peso, tracción y otras cuantas variables más. Sí, ya sabemos que eso también lo dijimos con su antecesor, pero lo cierto es que en *Gran Turismo 3 A-Spec* todas esas diferencias se hacen mucho más palpables, incluso a la hora de efectuar ajustes mecánicos, que en esta entrega se ven reflejados directamente en el comportamiento del coche.

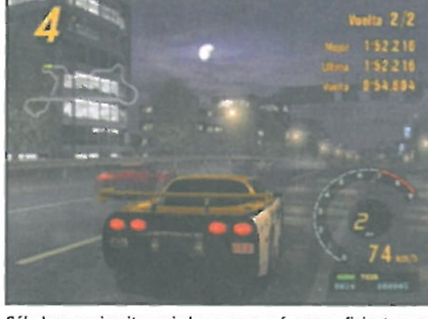
Para reforzar aún más este control al más puro estilo simulador, hay que sumar la existencia de un volante oficial, que en nuestro país se ha puesto a la venta formando parte de un pack especial, y con el cual la experiencia de juego y el realismo ganan muchísimos enteros.

EN BASE A ESTOS ELEMENTOS, Polyphony Digital ha conseguido crear un simulador en toda regla, que puede a ser tan complejo como el jugador quiera, o por el contrario, obviar todo el apartado de mecánica para centrarse en la competición pura y dura, donde nos

GT3 cuenta con "sólo" 165 coches, una cifra muy inferior a la de su antecesor, aunque por contra se han añadido más competiciones y algunos extras ocultos, como bólidos de Fórmula 1.

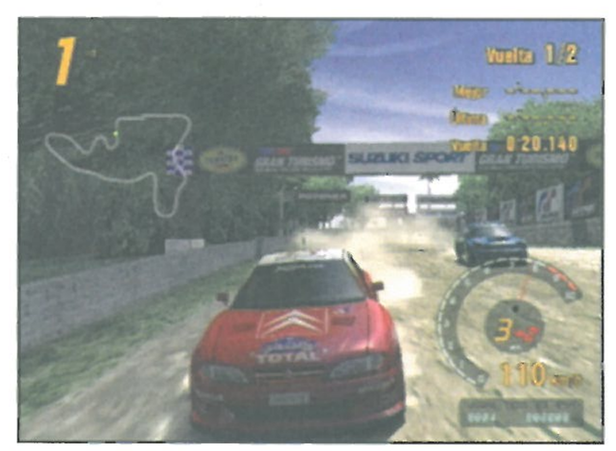


Todos los elementos del juego, menos el público que rodea los circuitos, son poligonales, incluidos los árboles.



Sólo hay un circuito mojado, pero es más que suficiente para comprobar hasta qué punto se complica la conducción.





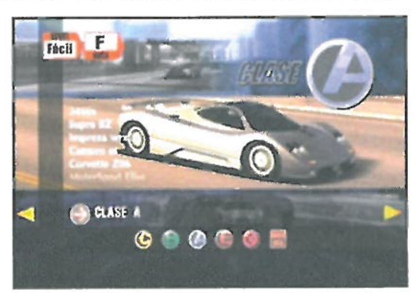
En cualquier momento de la carrera podemos usar el retrovisor para controlar el tráfico a nuestra espalda. Una vez más, las imágenes son impresionantes.

El mejoradísimo Modo Arcade

El inevitable modo arcade se ha visto beneficiado de un montón de novedades, de las cuales, la más importante es el modo multijugador para seis personas por medio del cable i.Link, que requiere 3 consolas, 3 juegos y 3 televisores. Para un único jugador, este modo encierra los 34 circuitos, extras ocultos, 5 categorías de vehículos y mucho más...



El modo arcade también incluye los 34 circuitos.



Las 5 categorías de vehículos se organizan por potencia.



Con el modo i.Link la diversión se multiplica por seis.



Podemos consultar los extras en esta pantalla de Bonus.

El Modo GT, explicado



Licencias: Uno de las señas de identidad de la saga regresa no exenta de cambios. Como en *GT2* hay seis licencias, con 8 pruebas por cada una, entre las que hay numerosas novedades.

Prueba del vehículo: Como en los anteriores *Gran Turismo*, aquí podemos poner a prueba nuestro coche tras algunos ajustes mecánicos para comprobar la velocidad punta o la aceleración.



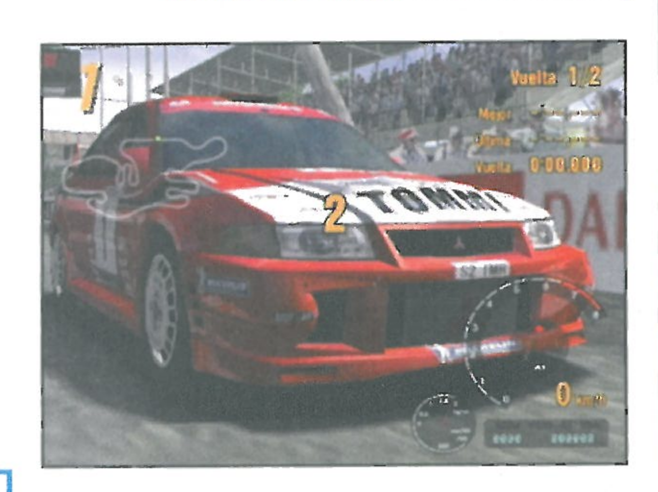


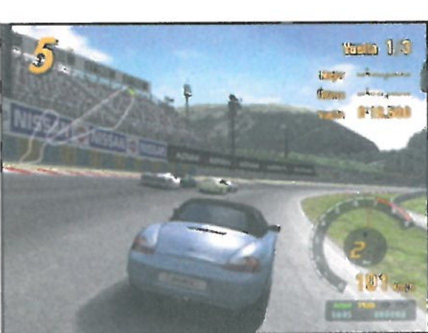
GT Auto: En este apartado se reúnen dos opciones ya conocidas, como son comprar llantas nuevas y lavar el coche, a la que ahora se une cambiar el aceite, que mejora el funcionamiento del motor.

aguardan cientos de horas de competición y, por supuesto, mucha, mucha diversión. En este sentido, cabe destacar la inclusión de un total de 34 circuitos, la cifra más alta de toda la saga, aunque no es menos cierto que, salvo tres pistas, todas las demás ya han aparecido en anteriores entregas. En cualquier caso, todas han sido rediseñadas y puestas al día de tal manera que apenas parecen las mismas. Entre sus numerosos detalles ornamentales es posible encontrar todo tipo de flora, recreada como nunca antes habéis visto, público, "flashes" de cámaras, numerosos edificios, una increíble sensación de grandiosidad y profundidad... y todo ello con la completa eliminación de la niebla y con un rastro del "popping" prácticamente imperceptible. Lo mejor de todo es que, pese a que muchos circuitos pueden pecar de estar sobrecargados, el conjunto se mueve la mar de bien, ofreciendo una sensación de velocidad más que lograda, sobre todo en la perspectiva interior. De verdad, hasta que no probéis el nuevo circuito de Japón, con sus larguísimas rectas plagadas de árboles y edificios, y el sol dificultando la visión, no sabréis lo grande que es *Gran Turismo 3 A-Spec*, por más que nos esforcemos.

Continuando con el apartado gráfico, *Gran Turismo 3 A-Spec* debe ser considerado el primer

Polyphony Digital ha conseguido unificar en GT3 unas posibilidades de juego y un apartado visual sin precedentes en la historia de los videojuegos, culminando de esta forma una nueva obra maestra.




Dependiendo de la posición de sol, la sombra del coche varía, así como el grado de luminosidad del asfalto. Genial.


Uno de los pocos defectos de *GT3* es que los faros de los coches, pese a estar encendidos, no irradian luz real.









Competición: Existen 5 categorías distintas, que vienen a suponer un total de 100 competiciones, entre ligas, campeonatos, carreras sencillas, rallies... Todas ellas presentan una duración variable según el nivel de dificultad, y todas tienen como premio a nuestro tesón algún vehículo oculto.

Taller: Aquí se recogen todas las piezas y posibilidades de mejora de todos los vehículos, independientemente de las marcas. Se han introducido nuevas piezas, y más opciones de configuración.



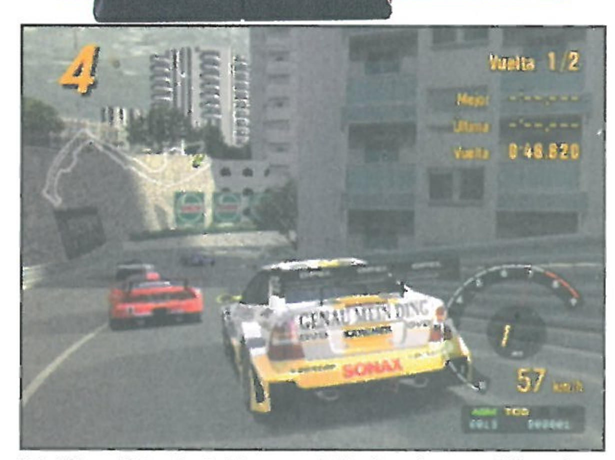
Concesionario: Se acabaron los líos de organizar las marcas por ciudades. En este menú encontraréis los países fabricantes de coches, y dentro de ellos las marcas y vehículos disponibles.



Mi casa: Aquí se han corregido todos los aspectos criticados en su antecesor. Ahora hay un garaje con capacidad para 200 coches, podemos ver el estado del juego, salvar la partida...



El volante GT Force se ha convertido en el complemento ideal para disfrutar plenamente de *GT3*, y se encuentra disponible en las tiendas a un precio de 16.990 ptas. Puede que os parezca algo caro, pero no es de extrañar, si tenemos en cuenta que este volante es el único que se conecta al puerto USB de la consola, y que cuenta, como principal virtud, con la función Force Feedback, mediante la cual el volante simula de manera muy real la resistencia al giro que ofrecen los coches de verdad. Gracias a ello, nos proporciona una soberbia sensación de realismo al jugar con él.



Cote D´Azur, el único circuito del que no se había visto nada, es una réplica casi perfecta del trazado de Mónaco. Y eso que Polyphony no tiene licencia para utilizarlo.

título de segunda generación, ya que nunca antes habíamos visto nada parecido en PS2, ni en ninguna otra consola. Con su lanzamiento se han fijado unas nuevas cotas de calidad, que deberán ser tomadas como punto de referencia a la hora de desarrollar y valorar futuras producciones del género.

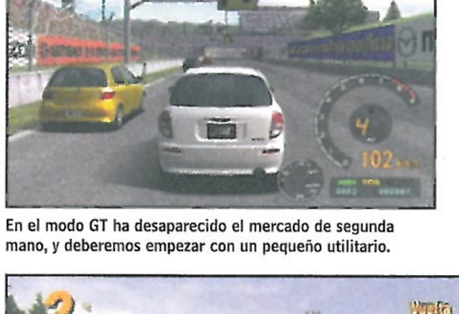
El padre de Gran Turismo, Kazunori Yamauchi, ha afirmado que con tres meses más podían haber mejorado el acabado de GT3, y que la próxima entrega del juego será aún mejor... ¿No os parece increíble?

ENTRE SUS MUCHAS VIRTUDES, asoman con fuerza los brillos y reflejos sobre las carrocerías, así como las sombras y efectos de luz, todo ello en tiempo real. No menos importante nos parece la absoluta eliminación de los bordes "serrados", también conocidos como "Jaggies", de todos los modelos poligonales, algo que se ha logrado aumentado la resolución vertical y manteniendo fija la horizontal. Otros detalles no menos impresionantes son sus constantes 60 fps, la fabulosa recreación del polvo, humo y agua, un modo para dos jugadores que no presenta ninguna reducción de la calidad gráfica... y un millón de detalles más que descubriréis vosotros mismos en cada nueva carrera.

Aunque el juego destila calidad por los cuatro costados, lo único que no entendemos es la manía que tiene Sony de cambiar la banda sonora en el lanzamiento europeo, ya que la japonesa era sobresaliente.

Pese a esto último, *GT3* se ha convertido, por méritos propios, en el mejor juego que podéis encontrar para PS2, y en definitiva, una compra obligada con la que tenéis aseguradas cientos de horas de diversión y calidad a raudales. No sólo es el primer imprescindible de PS2, sino una experiencia de juego tan impresionante que justifica por sí misma la adquisición de la consola, si es que todavía no la tenéis...

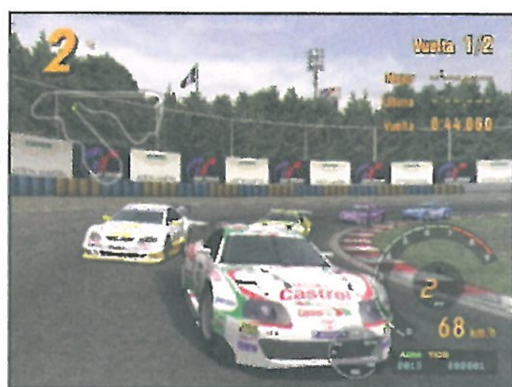




En el modo GT ha desaparecido el mercado de segunda mano, y deberemos empezar con un pequeño utilitario.



La vista interior ofrece a una gran sensación de velocidad, sobre todo con coches que alcanzan más de 300 Km/h.





GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Sony • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-6**
Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** — Edad: **TP**
Mem. Card 2 (420 bytes) — Dual Shock 2 — Volante USB

Gráficos **10** — Sonido **10** — Diversión **10**

- Gráficos, control, circuitos, coches, duración... ¿se puede pedir más?
- El efecto de luz de los faros.
- Que no tenga 160 coches más.

10

Gran Turismo 3 A-Spec es el mejor y más completo simulador de velocidad que se puede encontrar en este momento. Así de sencillo. Una compra obligada.

NBA Live 2002

Basket al más alto nivel

Enfúndate el chándal y las zapatillas, porque empieza en PS2 la temporada de la mejor liga de basket del mundo, y este año es irresistible.



En *NBA Live 2002* se unen las virtudes de todo buen simulador con una espectacularidad que salta a la vista.



El uno contra uno callejero se mantiene en esta versión. Podemos jugar con cualquier estrella de la NBA.



Antes, durante y después de los partidos disfrutaremos de numerosas animaciones que realzan los lances del juego.

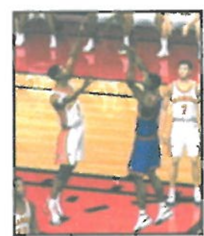
Tras el fiasco que nos llevamos el año pasado con el primer *NBA Live* para PS2, nos llega ahora la edición de la nueva temporada, que roza con la punta de los dedos la perfección en esto del basket. Y es que EA Sports ha realizado un cambio drástico en todos los aspectos del juego, desde la jugabilidad a la plasmación gráfica, pasando incluso por el comentarista, este año, Sixto Miguel Serrano.

GRACIAS AL TRABAJO LLEVADO A CABO por EA, los principales problemas de la versión 2001 han desaparecido casi por completo. Así, los jugadores ahora responden con rapidez a nuestras órdenes y además lo hacen con una fluidez y eficacia que casi parece de arcade. De hecho, una de las principales virtudes de *NBA Live 2002* es que aúna el espectáculo y la facilidad de control propia de los arcades, con un nivel de simulación adecuadamente riguroso que nos permitirá ir ampliando nuestras habilidades a medida que jugamos. Así, tras unas cuantas partidas dominaremos desde los reversos a los Alley-Hoops, pudiendo llegar a realizar jugadas de auténticos maestros del basket. En lo único que aún podemos poner un "pero" es en la Inteligencia Artificial de los rivales, que en ocasiones están a por uvas y pueden llegar a dejarnos entrar a canasta sin siquiera mirarnos...

Visualmente, *NBA Live 2002* cumple con lo que esperamos de un juego de PS2. Jugadores enormes, muy bien animados, rápidos y capaces de realizar un elenco de acciones mucho más amplio que en la anterior entrega. Además, se han añadido animaciones faciales, (veremos como algunos jugadores abren la boca al

Así se juega...

Una de las grandes virtudes de este *NBA Live 2002* es que en un principio tiene un control que casi parece arcade, aunque nos permite aprender nuevas y más complejas formas de jugar. Tenemos botones para hacer fintas y dribblings automáticos, como pasarse el balón entre las piernas, pero si combinamos bien estos movimientos con otras acciones y con las flechas de dirección, podemos hacer auténticas virguerías, y siempre muy, muy espectaculares.



Tiro en suspensión: De cuánto pulsamos el botón de tiro y de cuándo lo soltamos depende el éxito.



Bandeja: En función de la posición, la carrera y el tiro, la jugada culminará de distinta forma.



Gancho: Con el botón que nos permite dar la espalda al defensa se inician distintas jugadas.



Reverso: Combinando botones podemos lograr que el jugador realice acciones más complejas.



Mate a dos manos: Existen más de 20 tipos de mates, que dependen de muchas variables.


Podemos optar entre una gran variedad de cámaras y grados de zoom. Con algunas aseguraremos el espectáculo, aunque seguir el juego será más complicado.


Si alguna característica de algún jugador no nos convence, como el dorsal de Gasol, podemos editarlo. Y lo mismo pasa con los equipos.






Además de todos los equipos de la NBA, también podremos jugar con combinados de los mejores jugadores de distintas décadas.

A lo largo del partido veremos cómo los jugadores del banquillo se mueven, comentan cosas o se echan las manos a la cabeza. Un detalle genial.

Algo más que machacar

Además de espectáculo, el basket es un deporte con un alto componente táctico y estratégico, que *NBA Live 2002* plasma estupendamente gracias a la inclusión de montones de variables: desde el desarrollo de una jugada completa a especificaciones tan concretas como cerrar el rebote. Eso sí, si no queremos complicarnos la vida, podemos dejar que todo, hasta las sustituciones, se hagan automáticamente.


Gracias a un botón, podemos elegir a qué jugador en concreto queremos pasar la pelota o cuál queremos que defienda.


Podemos asignar a cada botón del pad una estrategia determinada, que podemos activar sin pedir tiempo muerto.

saltar), y numerosas secuencias donde podremos apreciar desde las protestas al árbitro a la desesperación del banquillo tras un fallo clamoroso. Puede que esto, igual que el estruendoso y genial sonido ambiental, no influyan directamente en la jugabilidad, pero te sumergen, y de qué manera, en el ambiente que debe presidir un partido de la mejor liga de baloncesto del mundo.

EN CUANTO A MODOS DE JUEGO no andamos sobrados y echamos en falta atractivas modalidades que sí están presentes en la edición PSOne, como los Desafíos o el concurso de triples, aunque os aseguramos que con la Liga y los Play-Offs, que además

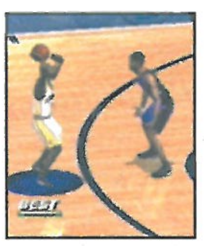
El nuevo NBA Live corrige todos los defectos de la versión anterior, ofreciendo el mejor baloncesto que hoy día puede jugarse en PlayStation 2.

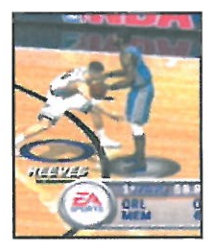
podemos configurar a nuestra medida, tenemos cancha para rato. Por supuesto, los niveles de dificultad también ayudan a mantener el interés, ya que según el elegido, se aprecia un notable cambio en la actitud de los jugadores rivales. Además, el sistema de tácticas y estrategias permite que podamos jugar simplemente preocupándonos de meter la bola, o esforzarnos un poco más para elaborar un estilo propio de juego.

Por todo, EA Sports puede estar orgullosa de su nuevo *NBA Live*, y vosotros podéis estar seguros de que os vais a divertir con él: es rápido, jugable y muy espectacular. Sin duda, el simulador de basket que todos los usuarios de PS2 estábamos esperando.


Alley-Hoop: Gracias a un botón, podemos dar pases elevados para intentar el Alley-Hoop.


Pase de pecho: Igual que en los tiros, el estilo del pase variará según nuestra posición.


Finta de pase: Podemos amagar los disparos y los pases, lo que nos ayudará a engañar a la defensa.


Robo: Robar el balón no es fácil, pero dominando este movimiento tenemos mucho ganado.


Tapón: Veremos gorros de lo más espectacular, siempre que coordinemos el momento del salto.



Alone in the Dark IV

La pesadilla repite en 128 bits

Tras su exitoso paso por la consola gris, la cuarta parte de este clásico del Survival Horror llega a PlayStation 2 con un desarrollo idéntico, pero incluyendo vistosos retoques en el apartado técnico.


Al igual que en PSOne, el recorrido de los dos protagonistas sólo coincidirá en un 20%.


Lamentablemente, los combates siguen siendo un tanto embarullados, aunque no es un fallo grave.

Con algunos meses de retraso con respecto a la versión para PSOne llegó *Alone in the Dark: The New Nightmare* para PS2, trayendo bajo el brazo los mismos sustos y enrevesados puzzles que ya vimos en la sobresaliente versión para los 32 bits, pero con un apartado gráfico mucho más cuidado y detallado.

Así pues, los que ya habéis jugado a la versión de PSOne vais a encontrar exactamente el mismo desarrollo. Eligiendo antes de empezar entre Edward Carnby o Aline Cedrac, nos internaremos en la lúgubre Shadow Island con el objetivo de aclarar los oscuros sucesos acaecidos en la isla. Las mismas situaciones, sustos, puzzles y monstruos nos acompañarán de nuevo, y aunque todos estos aspectos configuren una sobrecogedora aventura, que ningún aficionado al género se puede perder, lo cierto es que por esta razón los que hayan jugado a la versión de PSOne pueden llegar a aburrirse.

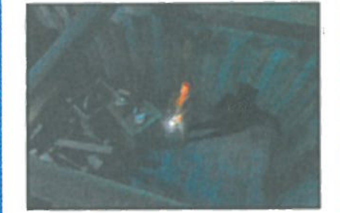
¿Dónde están, pues, los incentivos para volver a recorrer esta genial aventura? Sin duda en el apartado gráfico. Continúan los espectaculares escenarios prerrenderizados y los trabajados efectos de luz de nuestra linterna aplicados a los fondos, pero a una mayor resolución general se suman multitud de efectos, como el vaho que sueltan nuestros personajes en los exteriores o el reflejo de los objetos en el agua, que sin duda elevan la calidad del conjunto. Las sombras en tiempo real, tanto de los protagonistas como de los monstruos, ponen la guinda a un sobrecogedor apartado gráfico.

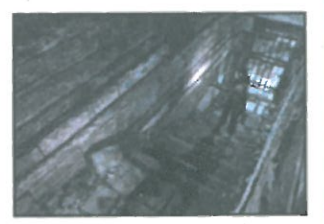
Lamentablemente, se mantienen los defectos que ya detectamos en la versión para PSOne, como los combates embarullados o la escasa variedad de los enemigos, aunque como os dijimos en su momento, son disculpables gracias a su atractivo desarrollo.

En fin, que por decirlo de una manera simple, nos encontramos ante el mismo juego, pero más bonito. Los que se lo hayan perdido en PSOne tienen ahora una inmejorable ocasión para disfrutarlo. En cambio, los que ya lo han jugado puede que no encuentren alicientes importantes que justifiquen esta nueva compra.

Sombras en tiempo real

En un título donde la iluminación ocupa un papel tan importante, los chicos de Darkworks no podían dejar escapar la ocasión de aprovechar las prestaciones de PS2 para implementar sombras en tiempo real, tanto a personajes como a monstruos, consiguiendo un apartado gráfico mucho más completo y acorde con el espíritu de *Alone in the Dark*.


Gracias a sus sombras, muchas veces podremos detectar a los monstruos antes de que aparezcan en la pantalla.


La sombra de Carnby es alargada... aunque esto depende de dónde esté con respecto al foco de iluminación.


Seguiremos pasándolas "canutas" con Aline hasta que encontremos el primer revólver.


El vaho que exhala Carnby es uno de los nuevos detalles gráficos incluidos en la versión de PS2.


Los objetos mantendrán exactamente la misma localización que en el *AITD* de los 32 bits.


En esta ocasión la tormenta con la que arranca *AITD IV* está mejor realizada, con unos relámpagos que nos ponen los pelos de punta.


La calidad de la recreación del medio acuático y de los reflejos son otra de las diferencias a nivel gráfico. Aunque el susto sigue siendo el mismo...





SCi™



The Italian Job
PlayStation

Londres, 1969. Charlie Crocker acaba de cumplir una sentencia de tres años de cárcel, por cortesía de Su Majestad la Reina, y tiene una idea: robar cuatro millones de dólares en lingotes de oro delante mismo de las narices de la Mafia y de la policía de Turín.
Aquí es donde entras tú... en el papel de uno de sus chóferes. Tendrás que conducir 14 coches (entre los que figuran potentes deportivos, todoterrenos y el legendario Mini Cooper) derrapando por cloacas, saltando de tejado en tejado y arrasando a tu paso por los Alpes, con la mafia y la pasma pisándote los talones.
Este va a ser el crimen de tu vida.

"Divertido, adictivo y emocionante, The Italian Job es un imprescindible para los seguidores del estilo Driver"
Revista Playmanía

DISTRIBUIDO POR:



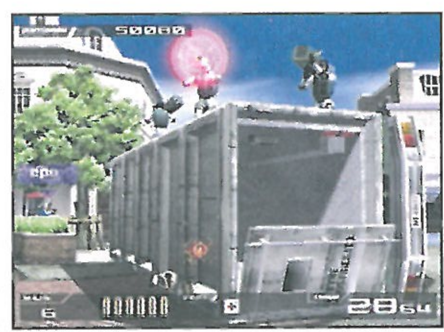
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Time Crisis 2

Mejorar lo inmejorable



El "cerebro" de los malos no dudará en utilizar escudos humanos. Habrá que afinar mucho la puntería...



Saber elegir el mejor momento para cubrirnos y recargar es una de las claves para avanzar en el juego.



Aunque no abundan, de vez en cuando se nos obsequiará con algún que otro efecto de luz realmente sorprendente.



La animación de los malos al caer varía en función de la zona del cuerpo donde los hayamos alcanzado.

La llegada a PS2 de la conocida saga de pistola de Namco supone el estreno del género en esta consola, y un salto cualitativo importante con respecto a lo que ya habíamos visto en los 32 bits.

No existen muchos títulos capaces de equipararse con su versión arcade y *Time Crisis 2* va mucho más allá, ya que no sólo iguala, sino que supera a la "coin op" que ha hecho furor en los salones recreativos de todo el mundo, gracias a una serie de añadidos, tanto jugables como gráficos, que le convierten en un imprescindible si te gustan los arcades de pistola.

PARA EMPEZAR, Namco ha mantenido todo lo bueno de la recreativa, sabiendo añadir extras que aportan vistosidad y mayor vida útil. Al igual que sucedía en la recreativa, la acción será secundada por dos personajes, pudiendo jugar bien con un amigo, a pantalla partida o con i-Link, bien en solitario, con el compañero controlado por la máquina. Otra opción es jugar en solitario utilizando dos pistolas, lo que os aseguramos que es una divertidísima novedad en esta versión.

Como ocurre con todos los juegos del género, *TC2* deja cierta sensación de brevedad en lo que se refiere al modo de juego principal, pero Namco, sabedora de este

Jefes finales para todos los gustos

Además de la "legión" de enemigos que habremos de eliminar en cada uno de los niveles, no faltarán los clásicos enfrentamientos con los jefes al final de cada fase. Al igual que durante el desarrollo del juego, la variedad de situaciones es espectacular. Un vehículo blindado, un vibrante tiroteo entre lanchas, un enfrentamiento en el techo de un tren o la persecución del malo malísimo por el último escenario son algunos ejemplos. Contra ellos habrá que ir con sumo cuidado.



El "cerebro" de los malos utilizará como arma nada más y nada menos que... ¡un satélite!



El subnivel de las lanchas es uno de los más vistosos, y su jefe uno de los más complicados por su rapidez.



Este bruto no dudará en levantar a pulso un misil y tratar de atizarnos con él como si fuera un garrote.

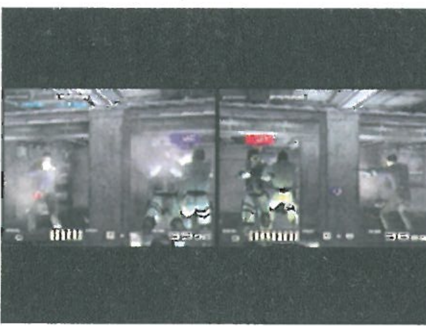



Los enemigos aparecerán por todas partes, superando en número a los que presentaban los *TC* de PSOne.


Nuevos detalles con respecto a la recreativa jalonan el desarrollo, como la inclusión de frutas en los barriles.


Pese a que el compañero controlado por la máquina no es demasiado diestro en el disparo, al menos parte de los enemigos irán a por él, quedando indefensos.


Si disparamos por error a nuestro compañero seremos penalizados, así que habrá que poner mucho cuidado.



El modo para dos jugadores pierde mucho si lo jugamos sin otra consola, otro *TC2* y sin cable i-Link.


El humo que sueltan las armas tras los disparos es otra de las nuevas inclusiones. Tras un tiroteo largo, el efecto se multiplica y está perfectamente recreado.

problema, ha incluido cuatro modos de juego secundarios, que lejos de ser meros añadidos para cumplir, constituyen otra forma de disfrutar de *TC2* y alargan la vida útil del juego, sobre todo el modo Crisis Mission, en el que tenemos que enfrentarnos a variadas misiones.

A todo esto hay que añadir que el apartado gráfico ha recibido algunas mejoras con respecto a lo que pudimos ver en la recreativa y, aunque no suponen grandes diferencias, sí contribuyen a que haya un acabado visual más completo e impactante. El humo que sueltan las armas al disparar, o añadidos como las frutas que

Namco ha incluido novedades jugables y técnicas que hacen que esta versión de PS2 sea más completa que la recreativa.

se desparraman al disparar a los barriles son unos ejemplos.

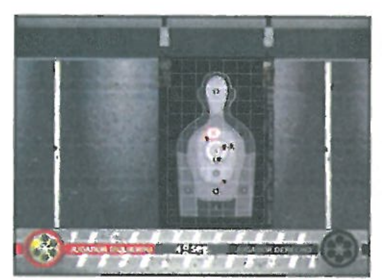
Y POR ÚLTIMO NOS QUEDA LA PISTOLA. El mes pasado os comentábamos que habíamos detectado ciertas imprecisiones con la nueva G-Con 45 2. Pues bien, hemos de decir que estas imprecisiones han sido completamente subsanadas en la versión final, haciendo de la pistola de Namco no sólo un elemento imprescindible para disfrutar de *TC2* en todo su esplendor (recordemos para los despistados que con el Dual Shock 2 también se puede jugar), sino una verdadera herramienta de precisión.

Así pues, pese a que el desarrollo del modo principal es idéntico al de la recreativa, encontramos que esta versión para PS2 ofrece suficientes incentivos como para justificar su compra. Y si a eso le añadimos que ha salido un pack con el juego y la pistola al irresistible precio de 12.990 pesetas, pues... ¡a por él!


Además de ocuparnos de los enemigos, en muchas ocasiones habrá que lidiar con los elementos del escenario, que pueden dañarnos o deslumbrarnos.

Otra forma de disfrutar

Los cuatro modos de juego secundarios son el complemento ideal para el modo principal. Además de practicar nuestra puntería o participar en un concurso de tiro al plato, hay un modo de misiones cortas tan variado y difícil que supondrá un verdadero reto. Estos modos se van abriendo según se avanza en el juego.


"Picarnos" con un amigo a ver quién hace más puntos ante un blanco móvil es uno de los retos.


Un ejemplo de misión es eliminar a los malos dentro del tiempo límite y sin tocar un sólo civil.



Onimusha

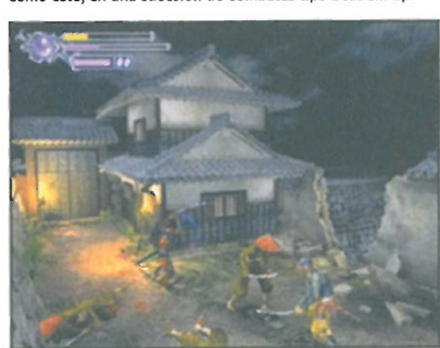
Capcom relanza el Survival Horror



El juego finalmente nos ha llegado en inglés, lo que puede ser un problema para seguir la trama de la aventura.



Una especie de minijuego nos invitará a superar 20 niveles como éste, en una sucesión de combates tipo beat'em up.





En algunos momentos de la aventura manejaremos a una ágil joven que debe ayudar a Samanosuke, especialmente con los puzzles.

Magia, misterio, una ambientación de lujo y toda la experiencia de Capcom con las aventuras se dan la mano en uno de los títulos más atractivos del catálogo de PS2.

Para estrenarse en el Survival Horror de los 128 bits, Capcom decidió apartarse de la fórmula *Resident Evil* y presentarnos un juego que, basado en un concepto similar, aporta más acción, más magia y, sobre todo, más ritmo.

LA PRIMERA GRAN DIFERENCIA con otras aventuras del género es el cambio de ambientación. *Onimusha* está basado en el Japón feudal, por lo que las armas de fuego y los avances tecnológicos dejan paso a las espadas y la magia. Nuestro héroe, un afamado samurai, debe derrotar a un ejército de demonios para rescatar a la princesa Yuki, aunque eso suponga explorar castillos, caserones, grutas y jardines sin dejar descansar la espada. La idea general puede parecer la de siempre, pero el hecho de manejar espadas en lugar de pistolas eleva el componente arcade y consigue que en algunos momentos casi parezca que nos enfrentamos, más que a una aventura, a un juego de lucha. La acción no decae nunca, lo que se ve favorecido por el hecho de que no tenemos que estar pendientes de una munición escasa.

Otro aspecto innovador es que nuestro héroe es capaz de absorber las almas de los demonios que derrote para aumentar su vida, su barra de magia y los poderes mágicos de sus tres espadas, algo imprescindible, ya que de ellas depende también que se vayan abriendo nuevos caminos. A más victorias, más opciones de triunfo, aunque, eso sí, los diablos de *Onimusha* no tienen nada que ver con los zombies de un *Resident* y se mueven rápido, muy rápido, al tiempo que atacan en manadas, lanzan flechas, desaparecen o te agarran. Por suerte, nuestro héroe también es rápido y capaz de cubrirse, esquivar lateralmente, desplazarse en un salto hacia atrás y manejar las armas con una velocidad endiablada, ejecutando combos y ataques especiales. Por supuesto, el diseño y las animaciones de buenos y malos son absolutamente soberbios, lo que permite que cada combate sea un espectáculo digno de verse y de jugarse. La diversión y la jugabilidad están garantizadas.

Pero, pese a todo lo dicho, *Onimusha* no deja de ser una aventura, por lo que además de pelear también tenemos que ir encontrando items







y resolviendo puzzles. Sin embargo, esta faceta no está tan desarrollada como en un *Resident* y los puzzles, además de poco numerosos, no son demasiado difíciles. Para entendernos, se acerca al estilo de *Dino Crisis 2*. De hecho, la mayoría de las dificultades que encontraremos en este sentido vendrán de puertas que sólo se abrirán aumentando el poder de determinada espada, lo que nos devuelve a la lucha.

SI LA JUGABILIDAD ES UNO DE LOS puntos fuertes del juego, no debemos olvidar su apartado técnico, que marca las diferencias con cualquier Survival Horror de PlayStation. Es la potencia de la consola la que permite que disfrutemos de una endiablada velocidad de juego, de espléndidos escenarios, de sorprendentes efectos de luces y sombras, de enemigos tan grandes como rápidos... Todo ello con escasos tiempos de carga y enfoques de cámara de lo más espectaculares. Y capítulo aparte merecería su banda sonora orquestal: impecable.

La única que pega que podemos ponerle a *Onimusha* es que, finalmente, no está traducido, algo que no afectará demasiado a la hora de jugar, pero que no nos permitirá seguir su soberbio argumento con soltura. Por supuesto, la duración, como en todos los Survival Horror, tampoco es excesivamente elevada, aunque oculta varios extras que nos animarán a volver a jugar.

Lo dicho, *Onimusha* es un juego que abre una nueva puerta al género de la aventura y que demuestra gran parte del potencial de la consola de Sony.



En esta pantalla hay un poco de todo: Samanosuke absorbiendo almas, un punto para salvar a la derecha y un cofre de los que esconden items.



Las espadas y sus magias

Básicamente, tenemos tres espadas asociadas a las magias de otros tres orbes. El poder de estas espadas puede incrementarse con las almas de los enemigos derrotados y, de hecho, deberemos subir el nivel, tanto de espadas como de orbes, no sólo para derrotar a los monstruos, sino también para abrir puertas y resolver puzzles. La magia de las espadas está limitada a una barra de energía que podremos rellenar absorbiendo almas.



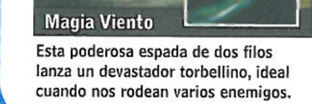
Magia Trueno

La espada del trueno es la más rápida y ofrece una magia devastadora contra un enemigo aislado.



Magia Fuego

La contundente espada de fuego ofrece una magia que acabará con todo lo que esté delante.



Magia Viento

Esta poderosa espada de dos filos lanza un devastador torbellino, ideal cuando nos rodean varios enemigos.

Impresionantes enemigos finales

Onimusha es, por su ambientación y diseño, una desbordante demostración de imaginación, que queda patente en los jefes de zona, monstruosas criaturas de gran poder, como la mantis-avispa, el doble de Samanosuke o el samurai del viento. Eso, sin olvidarnos del espectacular dragón final.









ONIMUSHA

Capcom • Aventura de acción

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**

Precio: **10.490 ptas. (63,05 €)** Edad: **+18**

Memory Card 2 (420 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 9 — Sonido 10 — Diversión 9

- Engancha con su trepidante ritmo.
- El apartado técnico y la música.

- Pocos puzzles y facilitos.
- No da miedo, y está en inglés.

9

A Caballo entre *Resident Evil* y *Dino Crisis 2*, *Onimusha* es un Survival Horror que, aunque no asusta, coloca muy alto el listón en PS2.

Red Faction

¡Apúntate a esta rebelión minera!

Volition Studios, "responsable" del mediocre *Summoner*, regresa a PS2 con este original shoot´em up subjetivo, repleto de innovaciones técnicas, que le trae nuevos aires a un género un poco anquilosado.



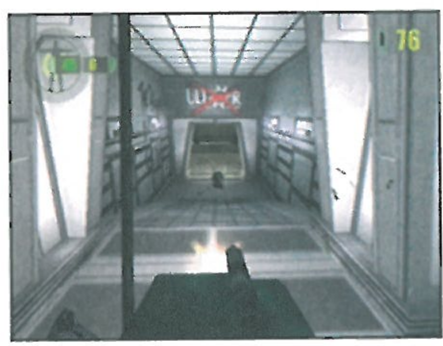
A diferencia de otros shoot´em up subjetivos para PS2, como *Unreal* o *Quake III*, *Red Faction* no consiste sólo en acabar con el mayor número posible de enemigos, sino que recupera el espíritu de los primeros juegos del género, y nos invita a protagonizar una historia de acción en primera persona, en la que debemos abrirnos paso entre el enemigo y recorrer unos mapeados cumpliendo distintos objetivos.

ENTRANDO MÁS EN DETALLE, *Red Faction* se ambienta en Marte, en un futuro no muy lejano, y su argumento nos sitúa en el epicentro de una rebelión minera, provocada por la aparición de una enfermedad que afecta a este colectivo y por los malos tratos que reciben de Ultor, la máxima autoridad en Marte. Nosotros, como integrantes del colectivo minero conocido como Facción Roja, deberemos involucrarnos en su lucha y recorrer buena parte del Planeta Rojo para dar con Ultor y cambiar nuestra situación. Para ello, usaremos las armas que encontremos y, por supuesto, toda nuestra habilidad e inteligencia.

De este modo, a lo largo de sus extensos 20 niveles iremos desvelando nuevos aspectos de su sobresaliente trama y conoceremos a unos cuantos aliados que nos ayudarán y nos darán valiosa información por radio. Como es lógico, no todo serán ayudas, y en el frente enemigo nos encontraremos desde los típicos soldados a engendros mecánicos de todos los tamaños. Por fortuna también dispondremos de un amplísimo arsenal con el que plantar cara a cualquiera que se nos ponga delante.

En la inmensa mayoría de los niveles debemos cumplir, al menos, un objetivo general, como huir de las galerías de excavación, lo que puede obligarnos a realizar unas cuantas tareas accesorias, como activar la energía de un ascensor, e incluso otras opcionales, como destruir las cámaras de vigilancia para que todo resulte más fácil.

Llegados a este punto, el aspecto más destacable de



Si actuamos rápidamente podemos hacernos con el control de parte del armamento enemigo, como esta torreta.



Conversando con los civiles que viven en Marte obtendremos información y, lo que es más importante, su ayuda.



Los líderes de la rebelión se comunicarán con nosotros a menudo, actualizando nuestros objetivos y guiándonos por Ultor. Lástima que todo esté en inglés...












Esto es variedad, ¡y cantidad!

Red Faction pone a disposición del jugador un vasto arsenal, compuesto por más de una docena de armas, que van desde el más simple y rudimentario barrote de hierro hasta el más complejo lanzamisiles del mercado, pasando por paquetes explosivos, lanzacohetes, escopetas, lanzallamas, metralletas, rifles de precisión, escudos... y lo mejor de todo es que casi todas estas "herramientas" de trabajo presentan dos tipos de disparo, como *Unreal Tournament*, a cual más demoledor.






Red Faction es el enorme tamaño y cuidado diseño de los escenarios, que permiten al jugador escoger distintas rutas para llegar a un mismo destino. Esto es posible gracias a la introducción de una importante novedad técnica, bautizada por Volition como Geo-Mod. Según esta invención, la inmensa mayoría de los componentes del escenario son susceptibles de ser destruidos, ya sean suelos, paredes o columnas. De este modo, si disparamos al suelo con un lanzacohetes podemos abrirnos una vía de escape para aparecer en un piso inferior... Y si no hallamos el interruptor de una puerta, siempre podemos superarla colocando unas cuantas cargas explosivas en uno de sus laterales, para de este modo hacer una galería al más puro estilo "butronero". Gracias a este genial detalle, y a la inclusión de otras novedades jugables, como la posibilidad de recoger los cuerpos de los enemigos abatidos para que no despierten sospecha, otorgan a este título unas posibilidades y unas dimensiones de juego nunca vistas en el género.

EL ACABADO GRÁFICO DE *RED FACTION* *es* impecable, tanto por sus escenarios, ricos en detalle y con un acabado de lujo, como en los detallados modelos de las armas y personajes. Por su parte, el ritmo es más que acertado, con una constante dosificación de la acción y un continuo goteo de información relacionada con el argumento, que por desgracia sólo podrán comprender los que dominen el inglés. Resulta triste decirlo, pero el único inconveniente de *Red Faction* está precisamente en el idioma, ya que resulta fundamental para disfrutar de la aventura plenamente.

La técnica Geo-Mod, su soberbia ambientación y un guión espectacular, hacen de Red Faction un shoot´em up rompedor.



Para no levantar sospechas, podemos coger los cuerpos de los enemigos y esconderlos en cualquier lugar.



El modo multijugador sólo acepta dos jugadores, aunque se pueden incluir bots o personajes controlados por la consola.



A diferencia de otros compañeros de género, *Red Faction* tiene una trama principal mucho más profunda e interesante.



Tanto los modelos de los personajes como los escenarios que atravesamos están cuidados hasta el último detalle.

Nuevos en el género: Geo-Mod y vehículos

Red Faction también ha aportado su granito de arena en la evolución de los shoot´em up subjetivos. Su aportación más relevante, sin duda alguna, ha sido la técnica Geo-Mod, mediante la cual los escenarios sufren de manera visible los embates de nuestras armas. Tampoco está de más mencionar la posibilidad de conducir algunos vehículos, como un submarino o una tuneladora, algo completamente novedoso en el género.






Dark Cloud

¡¡¡Al fin un juego de Rol decente!!!



Cada uno de los seis protagonistas cuenta con sus propias habilidades, debiendo combinarlas correctamente para avanzar por las mazmorras.



En el interior de las mazmorras podemos cambiar de personaje en cualquier momento, siempre y cuando no exista alguna restricción mágica que lo impida.

El Rol es una de las asignaturas pendientes de PS2, ya que ningún RPG aparecido hasta el momento ha sabido ganarse los favores de prensa y público. Al menos la situación ha mejorado con este juego.

Inspirado en numerosos cuentos y leyendas de la cultura oriental, y con no pocas referencias al conocido *Zelda* de Nintendo, Sony ha culminado su primer juego de Rol de Acción para PS2, un título que, pese a presentar un esquema clásico, también ofrece suculentas novedades y unas claras señas de identidad, que huyen de la complejidad de títulos como el famoso *Final Fantasy*.

En *Dark Cloud* nosotros asumimos el papel de Toan, un joven predestinado a luchar contra un malvado genio que, tras haber sido despertado de su letargo, ha arrasado la superficie del planeta... Menos mal que el Rey Hada tuvo tiempo suficiente para encerrar todas las cosas y personas en unas esferas mágicas, las cuales han sido repartidas por los lugares más oscuros de la Tierra.

EL OBJETIVO DE TOAN SERÁ RECORRER todo el planeta en busca de las esferas, con el único fin de liberar su contenido y poder recomponer el mundo tal y como estaba antes de su destrucción. Para ello, tendremos que visitar lugares tan dispares como lóbregas cavernas, frondosos bosques o misteriosos templos que, como podéis imaginar, albergan un montón de enemigos, peligros y misterios, que podremos eliminar haciendo uso de un buen puñado de armas y objetos arrojadizos.

En la mayoría de estas mazmorras, que por regla general suelen estar compuestas por más de 15 niveles, deberemos derrotar a un enemigo final, afrontar eventos de reflejos y superar muchas otras situaciones...

Al terminar de recorrer cualquiera de estos niveles, podemos continuar explorando la mazmorra o bien salir fuera para acceder al sistema "Georama" y colocar los personajes y objetos liberados en



Los "Quick Time Events" o eventos de reflejos, llamados Duelos en el juego, nos obligarán a introducir una combinación de botones y direcciones sin errores, al más puro estilo *Dragon´s Lair*.



Los escenarios y los elementos que los componen han sido realizados con un gusto exquisito, y más de una vez os pararéis para contemplar a sus habitantes, incluso desde la perspectiva subjetiva.


En las mazmorras encontraremos esferas que, una vez abiertas, nos darán los personajes y objetos...



... que aparecen en este menú. Casi todas estas piezas se insertan dentro de los edificios, los cuáles...


... podemos colocar como queramos en el mapa de las distintas ciudades. Así de sencillo es *Dark Cloud*.

Georama

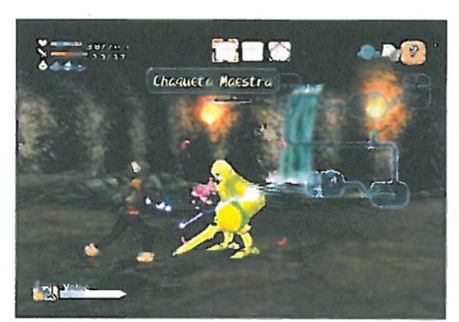
Éste es el nombre del sistema para reconstruir las ciudades y pueblos destruidos por el malvado genio. Todo transcurre desde una acertada perspectiva aérea, a la que accedemos con tan sólo pulsar el botón Select fuera de las mazmorras. Cabe destacar su sencillez y su control, muy parecido al del editor de *Tony Hawk´s 2*.

las mazmorras. Todo ello desde un punto de vista aéreo y con un sistema de control muy, muy sencillo.

EN BASE A ESTE ORIGINAL Y SENCILLO planteamiento, Sony ha desarrollado un montón de novedades jugables que abarcan la práctica totalidad de los aspectos de *Dark Cloud*. Desde un completo sistema para evolucionar de las armas, pasando por la posibilidad de crear, con ciertas limitaciones, los escenarios a nuestro gusto o poder alternar el control de hasta seis personajes en el interior de las mazmorras.

No menos interesantes nos parecen otras novedades, como el original indicador de sed, que convive sin problemas con el tradicional contador de energía; la existencia de un reloj que marca el paso del tiempo y la franja horaria en que nos encontramos (algo imprescindible para realizar determinadas acciones) o la generación aleatoria de los niveles de las mazmorras, lo que invita a superar el juego una y otra vez, ya que nunca será exactamente igual. Por todas estas novedades, *Dark Cloud* "engancha" de una manera prodigiosa durante las primeras horas de juego, pero poco a poco va perdiendo fuerza por lo repetitivo de su desarrollo, que básicamente se reduce a hacer una y otra vez lo que ya hemos explicado. Además, su enfoque hacia la acción lo convierte en un juego más directo y menos complicado que la saga *Final Fantasy*, y por eso puede no colmar las ansias de los amantes de los RPGs más estratégicos, basados en los combates por turnos.

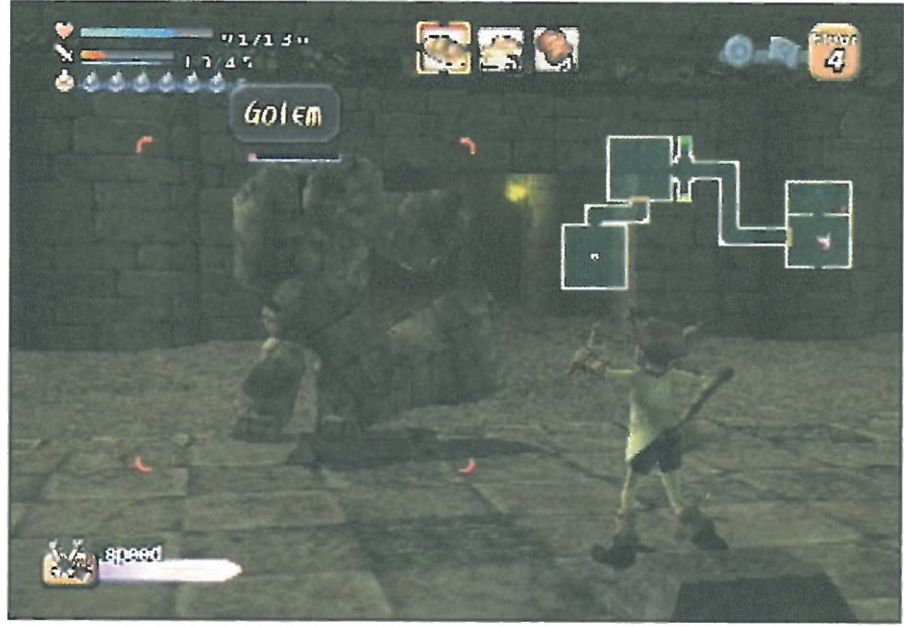
Sólo nos queda por decir que, tanto en el apartado gráfico como en el sonoro, *Dark Cloud* es un título más que notable y que cuenta con el aliciente de ser capaz de entretener durante más de 40 horas. Por eso, hasta la llegada de un RPG de corte más clásico, como puede ser *Final Fantasy X*, *Dark Cloud* es la apuesta más segura.



Para aplacar la sed de los protagonistas, deberemos beber de las cataratas o utilizar las cantimploras que llevemos.



La traducción al castellano es más que correcta, y os permitirá seguir la historia perfectamente.



Las mazmorras están plagadas de enemigos que, como en casi todos los juegos de Rol, pertenecen a distintas especies, como los muertos vivientes o gólems, y son vulnerables a determinados elementos (agua, fuego, sagrado...).

Las armas

El sistema para evolucionar las armas es de lo mejor que hemos visto últimamente, ya que, entre otras muchas cosas, podemos insertar piedras mágicas para mejorar sus prestaciones, fundir una espada para crear una esfera que contenga sus poderes o tomar como base un arma para crear otra completamente nueva. Lo dicho, un mundo de posibilidades.



Las armas se deterioran con el uso, teniendo que repararlas con polvos mágicos. Si no, desaparecen.



Alcanzando un nivel determinado, las armas pueden absorber piedras que les otorgan mayor poder.


DARK CLOUD
Sony • Juego de Rol de Acción

Idioma: **Castellano**	Jugadores: **1**
Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)**	Edad: **+16**
Memory Card 2 (470 Kb)	Dual Shock 2

Gráficos	Sonido	Diversión
8	8	8

- El original sistema Georama, los gráficos y el sistema de las armas.
- A la larga, la mecánica puede resultar un tanto repetitiva.

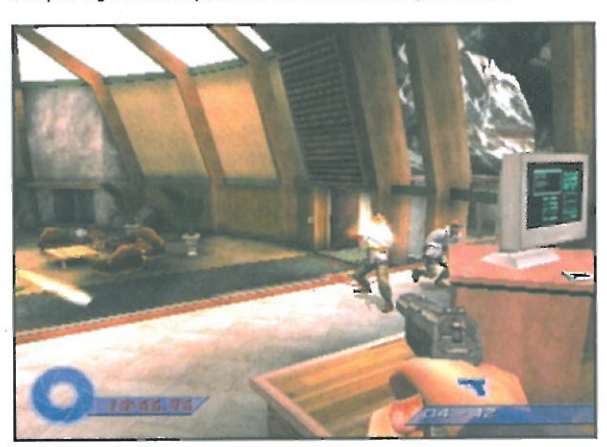
8

En estos momentos, *Dark Cloud* es el mejor juego de Rol para PS2, aunque su enfoque de acción puede no satisfacer a los que esperan un *Final Fantasy*.

007 Agente en Fuego Cruzado

Al servicio de su majestad PS2


Cualquier lugar es bueno para hacer uso de nuestro completo arsenal.


La IA rival es diabólica. Aquí, mientras uno dispara, el otro trata de rodearnos.

Bond se gana a pulso su "licencia para jugar" gracias a un título variado, muy divertido y con todos los ingredientes de las películas del agente 007.

Tras de la "experiencia" adquirida en PSOne, EA Games parece haber dado con la fórmula perfecta para trasladar la esencia de las aventuras de James Bond a un videojuego. Así pues, *Agente en Fuego Cruzado* se presenta como un cóctel en el que se dan cita todos los ingredientes que conforman el universo Bond, desde los "gadgets" de Q hasta los cochazos, sin olvidarnos, por supuesto, del sector femenino. Y todo ello arropado por un más que aceptable apartado técnico.

LO PRIMERO QUE HAY QUE DESTACAR de *Agente en Fuego Cruzado* es la gran variedad de sus misiones. Fases de shoot´em up en perspectiva subjetiva, se alternan con otras de conducción entre las que encontramos dos tipos. En algunas tendremos pilotar al tiempo que nos ocupamos de disparar; mientras que habrá otras en las que iremos de copilotos, disparando a una velocidad de vértigo. Aunque la proporción de estas fases es inferior a las de shoot´em up, lo cierto es que aportan gran variedad al conjunto.

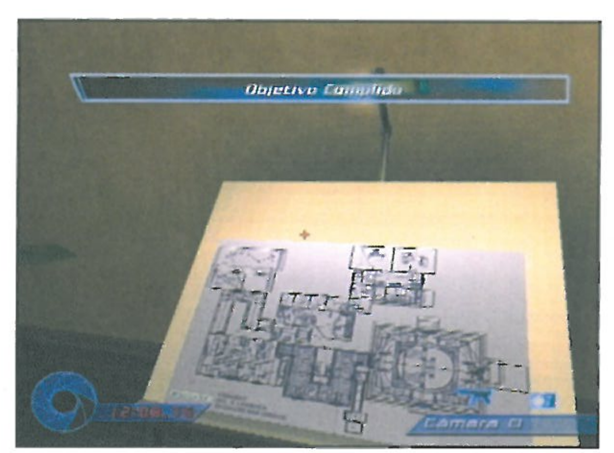
Además de la mezcla de géneros, en las misiones vamos a encontrar gran variedad en los objetivos, desde infiltrarnos en una embajada para intentar fotografiar unos documentos, a detener un vehículo enemigo. Para llevarlas a buen puerto, contaremos con un fenomenal arsenal y con los "juguetitos" de Q, que en esta entrega tienen un papel más importante si cabe, ya que de ellos depende en buena medida el éxito de la misión. Y por si esto fuera poco, según cómo cumplamos los objetivos (con más o menos secretos, enemigos eliminados, tipo de "gadgets" utilizados...) recibiremos una puntuación, lo que supone un aliciente más para volver a recorrer las fases. Y todo ello arropado por una historia de fondo escrita para la ocasión con el inconfundible sello Bond.

Si todos estos aspectos articulan un conjunto de lo más atractivo, no podemos decir menos de su apartado gráfico. En las fases de shoot´em up encontramos unos escenarios bien diseñados y con un buen nivel de detalle, mientras que en las de conducción destacará tanto el manejo del vehículo (100% arcade) como la acertada


Las fases en las que vamos de "copilotos" son un derroche de velocidad y acción pura y dura.



Entre los "gadgets" de nuestro vehículo destaca, cómo no, la siempre efectiva cortina de humo.



La variedad en los objetivos es enorme. Sirva como ejemplo la misión en la que hay que entrar en una embajada con sigilo para fotografiar unos documentos.

Genio y figura hasta la sepultura

Pocos títulos reúnen todos los componentes de las películas de Bond con la fidelidad de este *Agente en Fuego Cruzado*. Tanto en las fases de conducción como en las de shoot´em up nos veremos siempre envueltos en situaciones marca de la casa, incluyendo en genuino sentido del humor de nuestro agente y su pasión por las féminas despampanantes.



Alucinantes modelos como este BMW Z8 estarán disponibles, con todos los arreglos de Q incluídos.



Las "chicas Bond" tendrán un buen protagonismo, y dan pie a divertidas situaciones en más de una misión.



Usar un gancho para llegar a la casa de al lado es sólo una muestra de lo que nuestro héroe puede hacer.



Este *007* tiene la esencia de las "pelis". Aquí Bond utiliza su mini-láser para rescatar a una bella señorita. Y con la cuenta atrás corriendo a toda pastilla...

Alternando frenéticas fases de conducción con algunas de shoot´em up puro y duro, Agente en Fuego Cruzado es el título más completo de todos los protagonizados por James Bond.

sensación de velocidad, además de detalles como la física de los vehículos al explotar. Hay que hacer mención especial a las animaciones, tanto propias (al cargar el arma o ponerle el silenciador, por ejemplo) como las de los enemigos, que por cierto tienen una IA endiablada.

SI A TODO ESTO LE SUMAMOS una banda sonora marca de la casa, un logradísimo doblaje en castellano y la obligada opción multijugador, nos queda un juego realmente completo. Cierto es que como shoot'em up se puede quedar corto si lo comparamos con los grandes del género, pero esto queda compensado por su variedad y por lo cercano que está a las "pelis", consiguiendo incluso su tan característico sentido del humor. Y es que sin duda alguna es el mejor Bond que ha pasado por una consola de Sony.



Como veis, nuestro agente favorito no reparará en medios a la hora de destrozar cualquier cosa que se le interponga.



Detalles como el humo que sueltan las armas o las geniales animaciones de los malos elevan la calidad del conjunto.



El punto de mira nos permitirá apuntar con una mayor precisión y comodidad. Lo utilizaréis siempre.



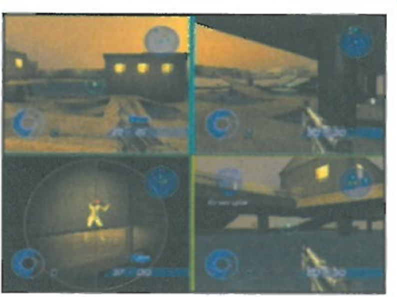
Otro de los fenomenales "juguetitos" de Q es el que nos permite dejar un coche literalmente "congelado".

El modo multijugador

La guinda de este completo título corre a cargo de este modo, en el que podremos juntarnos con otros tres amigos y liarnos a recorrer un buen número de escenarios, disparando a diestro y siniestro. Aunque no se puede comparar con los shooter consagrados, es otro aliciente más para jugarlo.



Los diez personajes más relevantes del juego estarán a nuestra disposición para los combates.



El variado arsenal y la amplitud de los escenarios son las principales bazas del modo multijugador.



FIFA 2002

En busca de nuevos horizontes


Para que este "pase de la muerte" llegue a su destino hay que tener muy en cuenta la intensidad del envío.


Efectuar regates de ensueño es tan sencillo como siempre, aunque en su ejecución no entre en juego tu habilidad.


Además de desmarcarse con más criterio, los compañeros no dudarán ni un instante en "pedirnos" la pelota.


Cuatro cámaras diferentes con su altura y zoom regulables manualmente componen el elenco de vistas acostumbrado.

Gracias a las novedades incluidas por EA Sports, el *FIFA* de esta temporada se ha convertido en el más completo de toda la serie.

Sabedores de la necesidad de dar un soplo de aire fresco a un sistema de juego que se estaba anquilosando, los chicos de EA Sports se han puesto las pilas para que a este nuevo *FIFA* no pueda acusársele de ser "igual que el año pasado, pero actualizado y más bonito". Así pues, en *FIFA 2002* vamos a encontrar jugosas novedades jugables, además de las consabidas actualizaciones y de otras sorpresas en cuanto a competiciones, que hacen del producto final un título más completo que nunca.

Lo que más llama la atención de este nuevo *FIFA* es su nuevo sistema de pases y desmarques. En esta edición, cada vez que un compañero se desmarque, una línea de puntos nos describirá la dirección de su movimiento, lo que nos vendrá "de perlas" para elaborar la jugada con antelación. Para los pases contaremos con un medidor que nos ayudará también a controlar la fuerza, y por tanto, la profundidad de nuestro envío, haciendo que ahora nuestras jugadas tengan más dinamismo que nunca.

EL NUEVO SISTEMA DE JUEGO, junto a una IA, tanto de los compañeros como de los rivales, más ajustada, otorga un nuevo aire a los partidos, aunque hay que decir que su desarrollo sigue sin tener la "magia" y el ritmo de *Pro Evolution Soccer*. Y es que aunque reconocemos que EA Sports ha mejorado en este aspecto, su sistema de juego sigue siendo menos realista que el exhibido

Nuevo sistema de pases y desmarques

Con este nuevo sistema, no hay duda de que *FIFA* gana en realismo, aunque no es menos cierto que presenta algunas limitaciones. Como siempre hay que calcular la fuerza y no es tan fácil jugar al pie, las jugadas ganarán en verticalidad en detrimento del juego en horizontal. En otras palabras, el nuevo sistema favorece el ataque y no tanto la defensa. Además no resulta demasiado real que podamos ver los desmarques contrarios...


Este espectacular pase al hueco se hace con total comodidad gracias a este nuevo


Lo que menos nos gusta es que también se pueden ver los desmarques contrarios... y tomar buena nota.


Cuando tenemos un sólo compañero que está muy marcado se agradece saber por dónde va a ir.


Los porteros cuentan con nuevas y realistas animaciones, además de ser más eficaces bajo los palos.


Una de las novedades en cuanto a modos de juego es la posibilidad de jugar la fase de clasificación para el Mundial.


Animaciones más cuidadas y dinámicas nos acompañarán durante los partidos. Lástima que no se haya cuidado la recreación de los rasgos de los jugadores.


Chutar a puerta no será tan fácil como en otras ocasiones. Hay que precisar más la fuerza y dirección del tiro.


Con la repetición no nos perderemos ni un detalle. Mirad que bien se aprecia la "rotura de cintura" del defensa.


Escenarios con una mayor sensación de profundidad y detalles como las bengalas consiguen crear una genial ambientación, más lograda que nunca.

por el título de Konami, aunque también más sencillo.

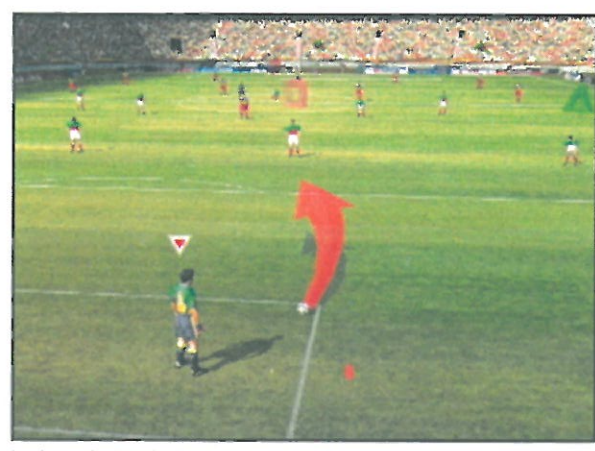
EN LO QUE *FIFA* SIGUE SIN TENER RIVAL es en el gran abanico de opciones que posee. 75 selecciones nacionales, 16 ligas y todos los campeonatos que se os ocurran, desde la posibilidad de elegir un equipo y disputar todas las competiciones de la temporada hasta jugar la fase de clasificación del próximo Mundial. El potente editor (tanto de jugadores como de equipos y de competiciones), las múltiples variantes tácticas, el número de vistas o los cuatro niveles de dificultad son otros aspectos que hacen de *FIFA 2002* el título de fútbol más completo del mercado.

Con la gran oferta de siempre y el nuevo sistema de pases y desmarques, FIFA 2002 espera llegar a lo más alto en PS2.

La parcela sonora es otro de sus puntos fuertes. El trabajo en los comentarios de Manolo Lama y Paco González es sencillamente alucinante. No encontraréis una frase a destiempo o que no tenga ninguna lógica, además de la variedad en las expresiones.

Y no nos olvidamos del apartado gráfico, en el que al "lavado de cara" de rigor se le unen nuevas y bien realizadas animaciones, amén de vídeos más dinámicos, que dan otro aire a la ambientación. Lo que menos destaca en este apartado es la recreación física de los jugadores, donde la verdad es que se podían haber esmerado más...

En fin, que este *FIFA* viene con todo lo bueno conocido y con una nueva propuesta jugable bajo el brazo. Habrá gente que prefiera el sistema anterior, pero lo cierto es que *FIFA 2002* encandilará más que nunca a la mayoría de los seguidores de la serie.


Los lanzamientos a balón parado tienen el mismo sistema que en ediciones anteriores, con la ya clásica flecha y los jugadores asignados a un botón.

Con lo bueno de los *FIFA*

Si algo ha caracterizado a la serie durante su historia ha sido por la cantidad de opciones, equipos y torneos que albergaba, licencias oficiales aparte. En esta ocasión contaremos con la variedad de siempre, además de alguna "sorpresilla" como la licencia de la FEF o algunas competiciones de bonus que se abrirán a medida que avancemos. Un lujo.


La licencia de la FEF hace que nuestra zamarra esté mejor que nunca... pero podemos cambiarla.


La gran variedad de equipos nos puede llevar a disputar una temporada con un equipo israelí.



MDK2: Armageddon

Kurt y sus amigos, de nuevo en líos

Caracterizada por crear juegos originales, locos e hilarantes, Shiny nos acerca a PS2 la secuela de una de sus controvertidas aventuras, un juego sorprendente al que no le faltan ni la acción ni el humor más inesperado.

Un año más tarde que las versiones para PC y Dreamcast, por fin llegó a PlayStation 2 *MDK2*, la continuación del exitoso y divertido shooter en tercera persona con el que Shiny nos sorprendió hace unos años. En él manejábamos a Kurt, un aprendiz de héroe que, gracias al traje con paracaídas inventado por el loco Profesor Hawkins, lograba poner fin a una invasión alienígena, ametralladora en mano.

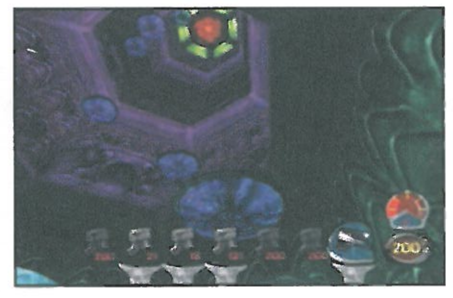
Pues bien, esta secuela, desarrollada por BioWare y que no tiene que envidiar a la de otros soportes, nos emplaza poco después de los acontecimientos de la primera parte. Sabiendo, como deberíais saber, que los juegos de Shiny nunca son muy "normales", podéis esperar cualquier cosa del argumento de *MDK2*, por ejemplo una invasión alienígena con cabeza de puente en... ¡Mallorca!

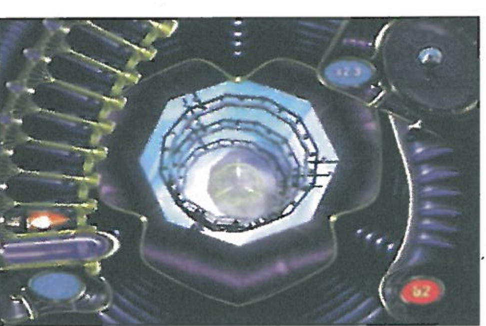
La aventura comienza tras haber derrotado a los malvados alienígenas, cuya única meta en la vida parece ser estar siempre intentando conquistar la Tierra, ¿qué les habremos hecho? Kurt, el Profesor Hawkins y Max, el perro cibernético de cuatro brazos, celebran la victoria y la expulsión de los aliens de nuestro planeta. Por desgracia, otra nave alienígena hace acto de presencia en Mallorca (en la versión original la invasión comenzaba en el pueblecito canadiense de Edmonton, donde BioWare tiene su base). Kurt, enfundado en su traje blindado, tendrá de nuevo que enfrentarse a los malos, haciendo uso de toda su habilidad para el salto, de su astucia y de sus armas. Por suerte para él, en esta segunda parte el Profesor y Max el perro también le ayudarán y podremos manejar a los tres cuando el desarrollo de la desenfadada historia, plagada de toques de humor negro, nos lo permita.



A PESAR DE HABER RECIBIDO CRÍTICAS sobre la excesiva dificultad planteada en las versiones de PC y Dreamcast, y haberlas tenido en cuenta a la hora de realizar la versión de PS2, ésta sigue teniendo zonas en las que los obstáculos a superar, sobre todo puzzles de plataformas, pueden llegar a desesperar a más de uno. Para compensar, se han introducido cuatro niveles de dificultad, en



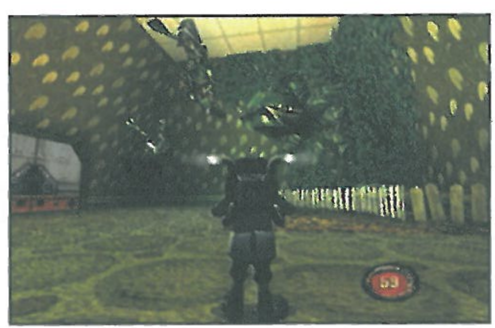




El modo francotirador de Kurt será imprescindible muchas veces, ya que amplía el objetivo y permite disparar sin errar el tiro.



También los anillos voladores del traje de Kurt nos permitirán planear y ascender por las corrientes de aire, algo muy útil.



El Profesor Hawkins tendrá que recurrir a todo su ingenio para convertir objetos simples en poderosas armas.

Un héroe diferente para cada situación

En esta secuela podremos usar a los tres personajes, aunque los manejaremos en función de la historia. Comenzamos con Kurt, el cual dispone de su traje de anillos y una ametralladora. Seguiremos con Max, el perro cibernético de cuatro brazos, que va armado hasta los dientes. Y por último, podremos usar al Profesor Hawkins, el cual tendrá que combinar objetos de una forma muy rara para conseguir armas e items.



Kurt es el más equilibrado. Sus habilidades para apuntar y planear son imprescindibles.



Los niveles con Max serán generalmente de acción pura y dura, con alguna plataforma.

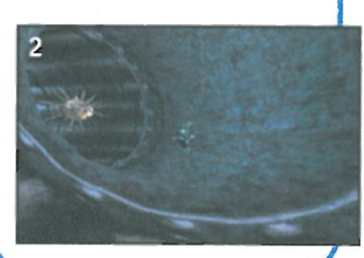


El Profesor conseguirá construir armas tan estrambóticas como una tostadora atómica.

¡Qué locura!

Además del juego normal, *MDK2* nos ofrecerá pequeñas minifases entre niveles, que nos ayudarán a relajar la tensión. ¿Qué os parece manejar a Kurt planeando en el cielo mientras esquiva misiles **(1)**? Pues anda, que convertirse en pez **(2)** y cruzar un laberíntico túnel infestado de minas explosivas y peces hambrientos, todo para pulsar un interruptor... Una locura.









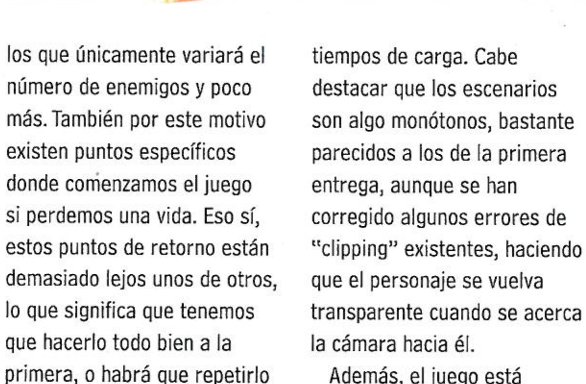
los que únicamente variará el número de enemigos y poco más. También por este motivo existen puntos específicos donde comenzamos el juego si perdemos una vida. Eso sí, estos puntos de retorno están demasiado lejos unos de otros, lo que significa que tenemos que hacerlo todo bien a la primera, o habrá que repetirlo desde el principio, con el consiguiente mosqueo si fallas en un salto justo al final.

A nivel gráfico, *MDK2* cumple sobradamente. Las texturas, los movimientos de los personajes, las luces, el sonido, etc. han sido tratados con mucho cuidado, dotando al conjunto general de gran limpieza. Para conseguirlo, BioWare ha tenido que usar dos de los tres procesadores gráficos de PS2, logrando que, a pesar de tener unos niveles enormes y llenos de objetos en 3D, el juego se mueva de una manera realmente increíble, reduciendo también los tiempos de carga. Cabe destacar que los escenarios son algo monótonos, bastante parecidos a los de la primera entrega, aunque se han corregido algunos errores de "clipping" existentes, haciendo que el personaje se vuelva transparente cuando se acerca la cámara hacia él.

Además, el juego está doblado y traducido al castellano, aunque el doblaje no está del todo conseguido.

COMO CONCLUSIÓN, os diremos que *MDK2* es un muy buen juego, una aventura con plataformas y mucha acción, loca e hilarante, que sin duda alguna enganchará a todos aquellos que tengan nervios de acero y algo de paciencia, ya que acabarán "picados", tanto por su dificultad como por su sentido del humor y su capacidad para sorprender.
Si eres uno de esos jugadores, *MDK2* te va a encantar, aunque recuerda: no es nada fácil...

Si te gustan los retos difíciles, y además te apetece sumergirte en una aventura loca y sorprendente, no lo dudes, MDK2 es tu juego.



No todo consiste en eliminar aliens. Siempre queda tiempo para la diversión y para echarse un bailecito, ¿no os parece?



Los aliens comenzarán su invasión en la Tierra por... ¡¡Mallorca!! Se trata de una pequeña broma realizada en la traducción del juego.



Max tendrá que usar a menudo su cohete para acceder a otros niveles. Vigila el depósito.



Los puntos para salvar el avance escasean, así que encontrar uno supone un gran alivio.





World Rally Championship

Cuatro derecha, dos izquierda, a ras...

Si de algo anda sobrada PS2 es de juegos de conducción: turismos, arcades, Fórmula 1... Sólo le quedaba un género por tocar, los rallies, y acaba de encontrar a su campeón.



La vista interior es la más realista y difícil de dominar.



Como podéis observar, el diseño de los coches es excelente.



Sólo los buenos pilotos que sepan derrapar, podrán hacerse con el título de campeón del mundo de rallies.



A tu disposición tendrás 7 coches diferentes con los que llegar a ser campeón del mundo.

El reto al que se enfrentaba la gente de Evolution Studios no ha sido fácil: tenían que conseguir un simulador de rallies tan jugable como el gran *Colin McRae* de PSOne y con el apartado técnico que se espera de PS2. El resultado no ha podido ser mejor, como enseguida comprobaréis.

El camino escogido ha sido el de la simulación pura y dura, con licencia oficial y todo. Gracias a ella, podremos ponernos a los mandos del Ford Focus de Carlos Sáinz o del Citroen Xsara de Chus Puras para competir en cualquiera de los 14 rallies de mundial, mediante los típicos modos de juego (Campeonato, Rally único, etc) y alguna sorpresita. Por supuesto, la pelea durante cada uno de los tramos será contra el crono y en solitario, tal y como ocurre en la realidad. Sin embargo, si lo que nos apetece es echar una carrerita más tradicional, *WRC* también ofrece una modalidad de retos con tramos especiales en la que la diversión está garantizada.

EL JUEGO DESTILA REALISMO a borbotones también en el apartado jugable. Como podréis comprobar vosotros mismos, no es lo mismo llevar el pesado Subaru Imprezza que un Peugeot 206, como tampoco es lo mismo conducir sobre nieve que sobre gravilla, algo que el juego ha sabido reflejar perfectamente. Los coches, por su lado, poseen un comportamiento exquisito al que te adaptarás tras unos minutos, incluyendo los vuelcos y



A medida que avancemos en la carrera, veremos cómo se mancha la carrocería.

Las carreras nocturnas serán las más difíciles y emocionantes de todas.

Estos coches sí que se rompen

Si eres de los que no saben donde está el freno y te la pegas a más de 150 km/h, tu coche quedará más abollado que el plato de un loco. Por si fuera poco, sufrirá daños en la dirección, el cambio de marcha... La recreación de los desperfectos que sufrimos está plasmada en el juego de la manera más espectacular.



Más vale que conduzcas con cuidado...



...si no quieres destrozar tu flamate coche.



¡Mira bien la carretera para no pisar baches!



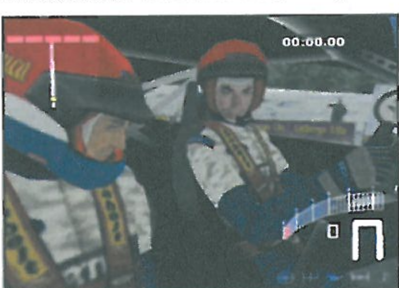
En los tramos de lluvia el control del coche será muy diferente a las carreras en seco, ya que la superficie se mojará y tus neumáticos patinarán.

Sólo le falta el ziritione...

WRC posee los mismos 14 Rallies, 21 pilotos (caretos digitalizados incluidos) y 7 escuderías que hay este año en el mundial. Gracias a ello, podremos tomar el papel de Tommi Makkinen y hacer por fin que quede en segundo lugar...



Los coches tienen hasta las pegatinas de verdad.



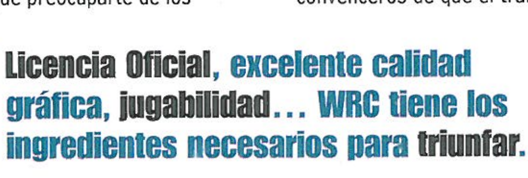
¡Por Dios, Carlos... trata de arrancarlo!

"piñazos" con los que nos deleita la trabajada física usada para dotar a todo el conjunto. Por suerte, siempre podremos valernos de las indicaciones de nuestro copiloto, en perfecto castellano, para evitar acabar cada dos por tres "panza arriba".

En el apartado de mecánica, *WRC* ha apostado por la sencillez, con una puesta a punto del coche asequible para cualquier profano en la materia, en la que sólo tendrás que preocuparte de los componentes básicos, como los neumáticos, suspensión, relación de marcha...

SI TODO ESTO OS HA PARECIDO POCO, mirad las imágenes. Quizá cuando veáis el milimétrico y perfecto modelado de los coches, el obsesivo amor por el detalle en los escenarios (que por cierto, son calcados a los reales), los efectos de luz y los reflejos, las realistas y numerosas vistas... llegaréis a convenceros de que el trabajo de los chicos de Evolution ha sido completamente redondo. Un apartado técnico de esos que hacen que babeemos continuamente y al que sólo se le puede achacar unos tiempos de carga demasiado largos, no aptos para impacientes.

Si a todo esto le sumamos el detalle de una banda sonora de excepción, con grupos como Garbage, nos resulta un simulador de rallies con mayúsculas que tiene todo lo que se le puede pedir y mucho más, y que entusiasmará tanto a los aficionados más radicales como a los que sólo buscan un título de carreras divertido y que enganche. Y es que, tras jugar largo y tendido a WRC, sólo nos queda por decir una cosa: ¡a la de tres, todos a la tienda!





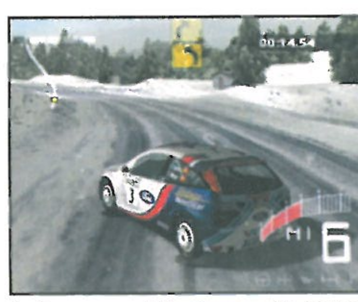


En *WRC* podrás disfrutar realizando enormes derrapadas que se controlan a las mil maravillas.



Podrás optar entre 5 tipos de vistas distintas para conducir.

Sin otros coches que te molesten, tu única lucha será contra el cronómetro.



Según corras en asfalto, nieve o gravilla, tendrás que calzar distintas gomas para lograr agarre.



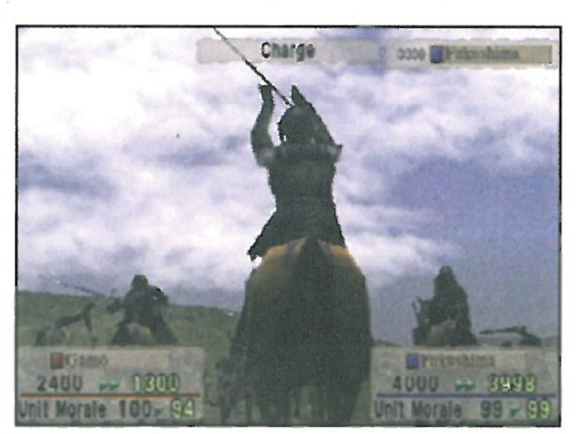
Kessen

Estrategia para señores de la guerra



Si nuestras órdenes no son las adecuadas, los generales las protestarán y perderán "Zeal", es decir, que disminuirá su ardor guerrero.





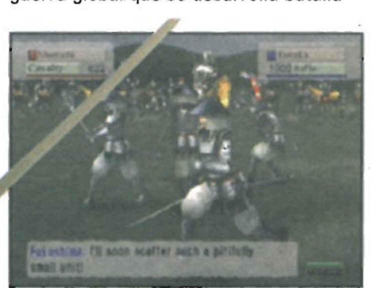


Las escenas cinemáticas que ilustran las conversaciones entre los guerreros permiten seguir el argumento, aunque están en inglés.

***Kessen* fue uno de los juegos más innovadores que pudimos disfrutar en los primeros meses de vida de PS2, aunque su carga estratégica no lo convierta en un título de "dominio público".**

Kessen fue uno de los títulos más esperados de la primera hornada de PlayStation 2. El hecho de tocar un género poco frecuente en consola, y hacerlo además poniendo en pantalla decenas de personajes que se mueven a la vez con una exquisita factura gráfica, había subido al máximo las expectativas. Sin embargo, no todo en *Kessen* resultó tan brillante como nosotros esperábamos al principio.

Por empezar por lo que más nos sorprendió de *Kessen*, tenemos que destacar las complejas relaciones que se entablan entre los guerreros. A nuestras órdenes tendremos un nutrido grupo de señores de la guerra, cada uno con su propia personalidad, que en un momento dado pueden negarse a obedecer nuestras órdenes o sugerir distintas estrategias de combate. Aunque a lo largo de cada campaña nosotros moveremos a cada Señor de la guerra adjudicándole su posición y ordenando sus maniobras, el juego es en sí una guerra global que se desarrolla batalla tras batalla. En esos paréntesis entre una y otra guerra es cuando nuestros generales (a los que incluso podemos promocionar o degradar) nos irán aportando su punto de vista personal. Es más, hasta podremos "comprar" la fidelidad de los generales enemigos. Esta complejidad del argumento afecta incluso a la faceta estratégica del juego, ya que en medio de una guerra un general puede abandonarnos o decidir no acatar nuestras órdenes, por lo que es importante dar instrucciones que suban la moral y que además no hieran la sensibilidad de según qué general. Así las cosas, se hace prácticamente imprescindible ir anotando en una libreta las características de cada uno de los líderes y las tropas que maneja.





ESTA FACETA ESTRATÉGICA DEL JUEGO nos invita a tratar los movimientos de nuestros ejércitos con astucia, intentando envolver al enemigo y acosarle. Eso sí, no todas las tropas son iguales, así que deberemos tener mucho cuidado a la hora de enfrentar unidades: por ejemplo, los arqueros son muy efectivos a larga distancia, pero en el cuerpo a cuerpo, pierden mucho. Nosotros no tendremos ningún control


Podemos promocionar a nuestros señores de la guerra o degradar a los que peor nos sirvan.


Pese a la espectacularidad de las imágenes, básicamente es así como controlamos el juego.


Antes de la batalla debemos idear la estrategia global con la ayuda de nuestros generales.

sobre la batalla, es decir, una vez que hemos lanzado a nuestra caballería contra un ejército, ya no podemos hacer más que ordenar maniobras especiales. No es como en un *Command & Conquer* donde dirigimos cada unidad: aquí sólo mandamos sobre ejércitos.

Según los éxitos o fracasos que acumulemos, la línea argumental puede variar y llevarnos a distintos enfrentamientos. Por desgracia, el juego se hace corto, ya que sólo hay cuatro campañas la primera vez que jugamos, y seis para la segunda ocasión, esta vez con el otro bando. Obviamente, para desarrollar al completo el argumento hay que jugar varias veces, y cuanto más lo jugamos, más posibilidades podemos encontrarle a su desarrollo.



HAY QUE DEJAR CLARO QUE,

pese a la espectacularidad de la mayoría de las acciones, en realidad éstas son escenas pregrabadas que responden a nuestras órdenes. Lo que nosotros controlamos no es precisamente muy espectacular, pese a que podemos modificar la cámara, el ángulo y el zoom haciendo uso de los sticks analógicos. Además, la enésima vez que vemos cargar a la caballería, las animaciones empiezan a hacerse pesadas, aunque por suerte podemos saltárnoslas.

Así las cosas, nos encontramos ante un juego peculiar que, sin embargo, sabe engancharnos con fuerza en cuanto le prestamos un par de horas para cogerle el tranquillo a sus posibilidades.

Eso sí, hay que tener mucho cuidado: el principal defecto de *Kessen* es que no está traducido. Los diálogos tienen una importancia inusitada y es fácil perderse por los menús. Por si fuera poco, no es un inglés sencillo. Es una lástima, y a no ser que tengáis una sólida base de inglés, podréis perderos gran parte del encanto de un juego que, por lo demás, resulta apasionante… aunque no tanto como esperábamos.

Aunque no es un juego espectacular, su faceta estratégica atrapa por su gran complejidad.



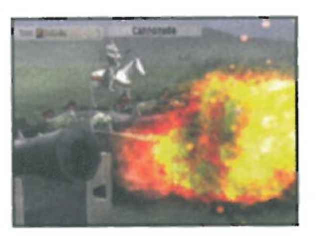
Como veis, *Kessen* no es un juego apto para todos los públicos. Cuesta cogerle el tranquillo.

La fuerza del combate

Cuando lanzamos a un ejército a combatir contra otro, ya no podemos hacer nada para controlarlo, salvo ordenar que se retire o poner en marcha algunas maniobras especiales como cargas de lanceros (perfectas contra la caballería), descargas de fusileros, de cañones o de arqueros, o incluso incursiones donde nuestros guerreros demuestran su ardor y valentía. Eso sí, son escenas grabadas, sobre las que no tenemos ningún tipo de control.











Un tutorial, cómo no, en inglés, nos ayudará a entender poco a poco las complejidades de este juego, especialmente recomendado para estrategas.



Los duelos medievales entre señores de la guerra son tan espectaculares, como peligrosos. Si nuestro guerrero es herido, las tropas perderán moral.



Airblade

Una seria alternativa a *Tony Hawk*

"Regreso al Futuro" y *Tony Hawk´s Pro Skater 3* parecen haber sido las fuentes de inspiración de Criterion para desarrollar su primer juego de PlayStation 2.



Las futuristas ciudades en las que se desarrolla *Airblade* son gigantescas.

Aunque *Tony Hawk* sigue siendo el astro de los deportes de riesgo, debemos reconocer que con *Airblade* le ha salido un competidor bastante duro. Las numerosas similitudes entre ambos títulos, sobre todo en el control y sistema de juego, son de por sí una garantía de diversión, a la que hay que sumar unas interesantes novedades con las que Criterion ha dotado a su juego de una personalidad propia y muy distinta a todo lo visto.

COMO SI DE UNA AVENTURA se tratara, Criterion ha creado una historia en torno a la cual se organizan los 6 niveles que componen el juego. Así, *Airblade* arrancará con el robo de un modelo experimental de tabla antigravitatoria que, por circunstancias que no vienen al caso, cae en las manos de Ethan, el protagonista. Como es lógico, Ethan se verá perseguido por la corporación que ha creado la tabla, y se verá obligado a huir, al tiempo que realiza todo tipo de tareas para lavar su maltrecha imagen y evitar ser capturado.

En la práctica, el argumento se desarrolla por medio de secuencias de vídeo que se intercalan antes y durante las misiones, y por medio de objetivos muy bien diseñados,



El sistema de control para realizar las piruetas es exactamente el mismo que el que presentaba la saga *Tony Hawk*.



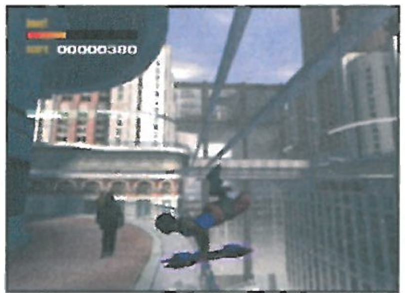
Gracias al indicador de Turbo, situado en la parte superior izquierda, podemos alcanzar una velocidad punta más alta.



Por las calles nos encontraremos con personajes y vehículos que circulan a su libre albedrío.

Aunque no tenga gravedad...

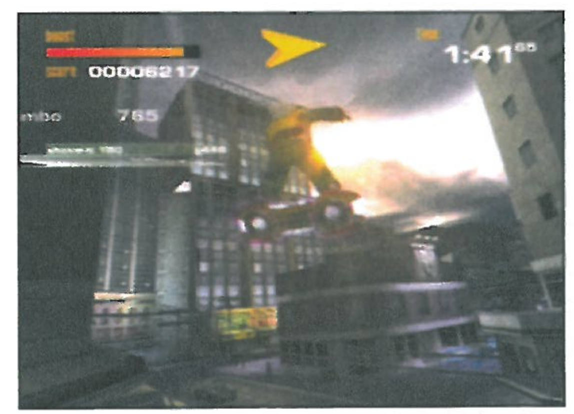
...la tabla ofrece unas posibilidades prácticamente idénticas a las de cualquier otro juego de skate, ya que podemos efectuar todo tipo de piruetas, e incluso "grindar" cualquier superficie. A estas acciones se suma una nueva, mediante la cual nos podemos agarrar a cualquier barra y farola para girar sobre su eje y así ganar inercia y velocidad.



Con la tabla antigravitatoria también se puede grindar.



Ethan se puede agarrar a las farolas y barras.



Los efectos de luz no tienen nada que envidiar a los de *Gran Turismo 3*, título que todavía ostenta el primer puesto dentro de este apartado.



La flecha que aparece en la parte superior de la pantalla nos indica el lugar al que debemos dirigirnos para cumplir el siguiente objetivo.

como pueda ser la destrucción de carteles de "se busca".

POR DESGRACIA, EN LA PRÁCTICA este atractivo planteamiento no se ha explotado plenamente, sobre todo por una razón, y es la excesiva repetición de algunos objetivos. Por poneros un ejemplo, en los seis escenarios debemos golpear a una serie de policías, limitando de esta manera la variedad y la capacidad de sorpresa. De igual modo, aunque sus seis escenarios son gigantescos, nos siguen pareciendo pocos, más aún si tenemos en cuenta que no hay editor de niveles ni escenarios ocultos. Donde sí que no podemos reprochar absolutamente nada es el apartado gráfico, ya que es muy sólido y vistoso, y cuenta con un nivel de detalle que pocos juegos de PS2 han sabido mostrar. Y si no estáis de acuerdo, sólo tenéis que prestar un poco de atención a la inmensidad de las ciudades, sus pobladas calles, los efectos de luz... sin duda es un juego que entra por los ojos.

Pese a ello, debemos decir que *Airblade* hubiera sido un juego superior con un poco más de trabajo en algunos detalles, como la gestión de la cámara, y con la inclusión de un modo Historia un poco más extenso y, cómo no, variado.

La belleza estética de Airblade, actualmente no tiene competidor en PS2, aunque le acechan otros juegos brillantes.

Una historia con objetivos

A diferencia de otros juegos deportivos del mismo corte, *Airblade* cuenta con una historia de fondo, que se va desarrollando por medio de una serie de objetivos en cada uno de los niveles. Lástima que estos objetivos no sean demasiado variados.



Cada uno de los escenarios nos propone, por regla general, cinco objetivos.



El más repetido durante todo el juego es golpear a unos cuantos policías.



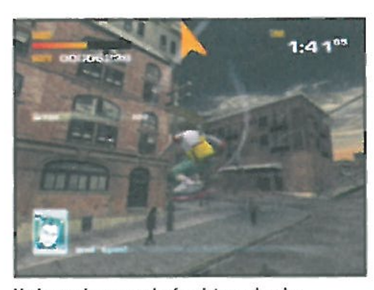
Grindar objetivos móviles es otra de las tareas más comunes de *Airblade*.



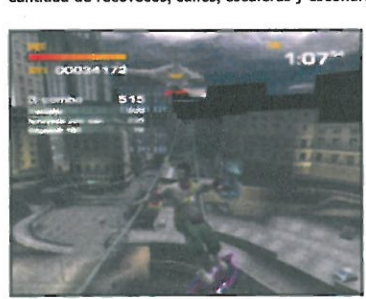
Romper carteles de "se busca" es, quizás, el objetivo más original del juego.



Al entrar por primera vez en un escenario no resulta extraño encontrarse un poco perdido, porque la cantidad de recovecos, calles, escaleras y escondrijos que podemos visitar parece no tener fin.

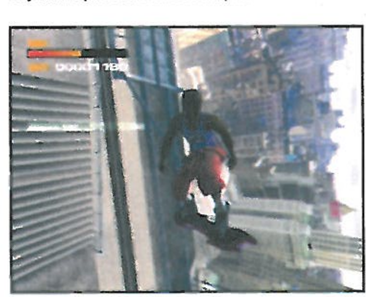
Varios amigos nos darán pistas sobre los objetivos que deberemos cumplir.



Para abandonar los niveles deberemos rizar el rizo, y realizar acciones como coger un helicóptero.



El modo multijugador presenta muchos tipos de juegos, como competiciones de puntos.


En ocasiones la cámara hace lo que le da la gana, sobre todo después de una caída o pirueta.


AIRBLADE
Sony • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** Edad: **TP**
Memory Card (56 kb) Dual Shock 2

Gráficos 9 Sonido 5 Diversión 7

- El despliegue gráfico, la inclusión de una historia, el control...

- La banda sonora y el doblaje.
- Pocos escenarios y objetivos.

7

Airblade podría haber llegado mucho más lejos con un doblaje más cuidado y un poco mas de variedad en su desarrollo. Pese a ello, no deja de ser un buen juego.

Age of Empires II

Estrategia clásica para tiempos modernos

La colaboración de Microsoft y Konami, va a permitir que la estrategia en tiempo real adquiera en PS2 el protagonismo que este adictivo género se merece.

Adaptado directamente del juego de PC, este *Age of Empires II: The Age of Kings* nos empuja a construir, desarrollar y expandir nuestra civilización, obligándonos a tener en cuenta desde los recursos básicos, como comida, madera, oro o piedra, hasta la construcción de monasterios, nuevas casas, o fortificaciones militares, y la "creación" de aldeanos y soldados de distintas clases. Podremos levantar puertos pesqueros, molinos, castillos, universidades... todo lo necesario para que nuestro pueblo "evolucione", al tiempo que procuramos acabar con las civilizaciones enemigas. Para que os hagáis una idea, resulta como un *Command & Conquer*, pero a lo "bestia".

El modo de juego principal nos ofrece 5 campañas distintas basadas en personajes históricos, como Genghis Khan, Juana de Arco o Saladino. Además, *AOE II* nos ofrece otros modos basado en el mismo sistema de juego, entre los que destaca el divertido Multijugador, para el que es necesario el cable i.Link y dos consolas.





Hacer alianzas con otros pueblos a cambio de favores será algo habitual, y la traducción siempre resulta de ayuda. En esta ocasión, tendremos que acabar con un lobo salvaje.

Pese al innegable atractivo del juego, y lo divertido y absorbente que resulta, su plasmación gráfica no está a la altura de PS2. Encontramos un exceso de píxel que genera barullo y confusión a la hora de dirigir nuestras unidades. Además, el mapa se despliega a tirones y el tamaño de personajes y objetos está totalmente desproporcionado. El sistema de control, aunque adaptado al Dual Shock 2, sólo resulta gratificante si usamos un teclado y ratón, algo que las conexiones USB de PS2 nos permitirá hacer si tenemos estos periféricos, aunque sean de PC.



Destruir poblaciones enemigas nos asegura que tardarán en volver a ofrecer resistencia.

La cuestión es que todos esperábamos más de este título y su triste aspecto gráfico, que afecta a la jugabilidad, nos ha defraudado un poco, aunque es verdad que, si perdonamos estos deslices y el género nos atrae, *Age of Empires II* puedes satisfacer nuestras ansias de estrategas. Es uno de esos juegos que terminan enganchando.



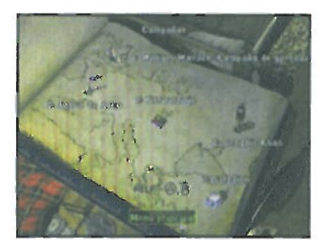
El bajo nivel gráfico y el barullo de unidades en pantalla están siempre presentes.



Es importante que, mientras construyes tu pueblo, establezcas guardias de soldados.

Mil años de historia os contemplan

Age of Empire II abarca un período histórico de 1.000 años, comenzando tras la caída de Roma y llegando hasta el inicio del Renacimiento.
En los distintos modos de juego, podremos enfrentarnos a turcos, persas, chinos, ingleses, escoceses, vikingos, francos, japoneses, etc.



En el modo Campaña podremos elegir entre 5 épocas históricas distintas.



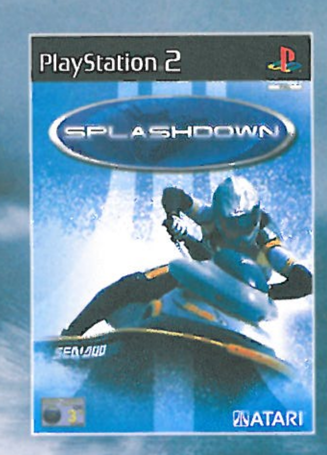
Habrá pueblos que no respetarán la paz acordada y nos atacarán por sorpresa.



Los ingleses siempre fortifican bien todos sus territorios, son duros adversarios.



BUSCA EL PRÓXIMO SALTO
HASTA DONDE ERES CAPAZ DE LLEGAR
DICEN QUE TIENES ESTILO, AHORA TENDRÁS QUE PROBARLO
ESTE SERÁ EL SALTO DE TU VIDA
-GRÁFICOS ULTRA REALISTAS
-CORRE LIBREMENTE EN 18 EXÓTICOS LUGARES
-TRUCOS PARA TODOS LOS NIVELES DE DIFICULTAD



ADRENALINA

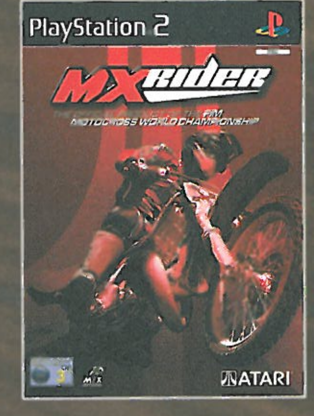







PlayStation 2

ATARI









THE OFFICIAL PRODUCT OF THE FIM MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP

PARTICIPA EN 17 PISTAS OFICIALES DE MOTOCROSS
MÁS 6 EVENTOS SUPERCROSS A LO LARGO DE 13 PAÍSES Y
RETA A MOTOCICLISTAS PROFESIONALES
COMPITE EN 6 PISTAS ESTILO LIBRE
DONDE PODRÁS UTILIZAR TODOS LOS TRUCOS QUE CONOZCAS
SI TE GUSTA LA ADRENALINA Y LA VELOCIDAD SIN LÍMITES,
MXRIDER ES TU JUEGO.




PlayStation 2

ATARI

Shadow Of Memories

Cambia tu destino, si es que puedes.

Konami se descuelga con un juego totalmente atípico, que se aparta de las premisas habituales en las aventuras para introducirnos de lleno en una nueva dimensión dentro de este atractivo género.





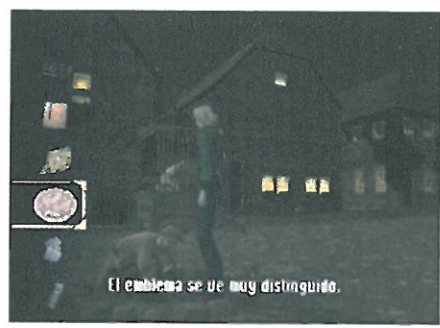
El incondicional apoyo con el que Konami ha venido arropando a la nueva consola de Sony se vio reforzado con una arriesgada e innovadora aventura, que tiene poco que ver con otros exponente del género en PS2.

En *Shadow Of Memories*, nuestro principal cometido reside en cambiar el destino de Eike, el protagonista de la aventura, que es asesinado al principio sin aparente razón por un misterioso personaje. Por circunstancias aún más extrañas, Eike vuelve a la vida unas horas antes de su asesinato con un artilugio, el Digipad, que le permite viajar por el tiempo, algo muy útil para modificar las circunstancias que rodearon el momento de su muerte...

A grandes rasgos éste es el esquema básico del juego, y se repite a lo largo de los 10 capítulos que componen la aventura. Por lo tanto, tras alterar el pasado y evitar la muerte de Eike, éste volverá a ser asesinado en distintas circunstancias, teniendo que volver a retroceder en el tiempo para alterar otros hechos del pasado. Así, por poner un ejemplo, en uno de los primeros capítulos Eike es asesinado por la espalda desde un árbol, teniendo que retroceder cerca de 400 años para evitar que sea plantado, dialogando con personajes y utilizando determinados objetos, para dejar de este modo al asesino sin escondite. ¿Verdad que el planteamiento parece de lo más interesante?

JUNTO A SU INNEGABLE ORIGINALIDAD, el rasgo más característico de *Shadow Of Memories* es la completa ausencia de acción, peleas o combates; ausencia que es sustituida por largas e interesantes conversaciones subtituladas con todo tipo de personajes, que refuerzan aún más su atractivo argumento, sin olvidar la justificada importancia de la faceta de investigación, que se concentra en torno a la búsqueda de objetos y personajes para poder avanzar en la aventura.

Pese al esfuerzo realizado por sus programadores y a la innegable originalidad del



Como en cualquier aventura que se precie, deberemos recoger y utilizar todo tipo de objetos, por extraños que sean.


Eike siempre tendrá detrás suyo una sombra amenazante, que parece estar ligada a la historia de sus antepasados.


Como en algunas películas de ciencia ficción, cuando estás en el pasado debes evitar entrar en contacto contigo mismo.



Cuando Eike esté a punto enfrentarse de nuevo a su destino, un contador nos indicará el tiempo de vida.

Una misma ciudad, tres épocas distintas



Shadow Of Memories transcurre íntegramente en un idílico pueblecito centroeuropeo, que tendremos que recorrer en tres etapas distintas de su historia para salvar a Eike. De este modo, podremos ser testigos de la evolución estructural y cultural de la ciudad. Además, cada época es representada con distintos tonos, como el blanco y negro, o una gama de ocres, para plasmar la ciudad 100 y 400 años antes, respectivamente.

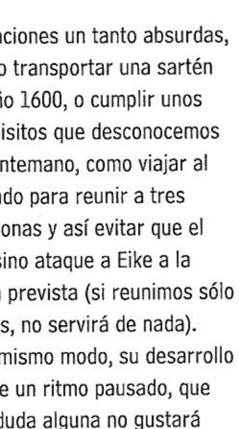


El juego está genialmente traducido, y cuenta con numerosos guiños y situaciones absurdas que os arrancarán alguna que otra sonrisa.



juego, existen algunos puntos que no nos acaban de convencer, y que hacen de *Shadow Of Memories* un título no recomendable para todos los públicos. Su primer problema es la duración, ya que en apenas cinco horas, o menos, es posible acabar el juego, aunque para prolongar su vida útil podréis ver un total de ocho finales distintos.

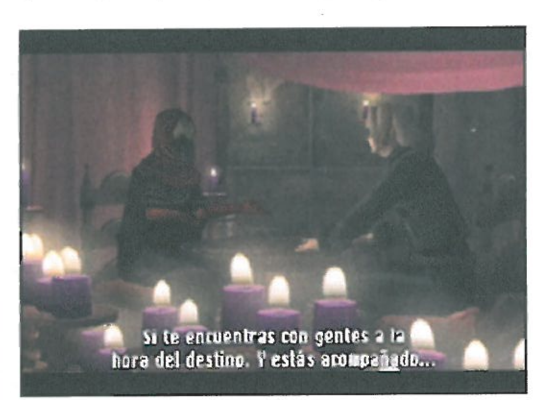
Peor nos parece que, para resolver algunas muertes de Eike, tengamos que presenciar situaciones un tanto absurdas, como transportar una sartén al año 1600, o cumplir unos requisitos que desconocemos de antemano, como viajar al pasado para reunir a tres personas y así evitar que el asesino ataque a Eike a la hora prevista (si reunimos sólo a dos, no servirá de nada). Del mismo modo, su desarrollo sigue un ritmo pausado, que sin duda alguna no gustará nada a quien espere encontrar un nuevo *Silent Hill,* o una aventura de acción repleta de momentos intensos.



POR TODO ESTO, NADIE NEGARÁ que *Shadow Of Memories* es una experiencia completamente innovadora y, como tal, será recibida de manera muy distinta según los gustos de cada uno. A nosotros, desde luego, nos ha gustado, pero con ciertas reservas. Por eso, antes de comprarlo, os recomendamos que lo alquiléis para probarlo.

Gran calidad gráfica y un original argumento son las dos bazas de un juego que, más que acción, nos ofrece diálogos y exploración.





Uno de los personajes principales es la pitonisa, que nos dará pistas para evitar la muerte, y consejos para afrontar los cambios del destino.

La agitada vida de Eike





En los 10 capítulos que componen el juego tenemos que evitar la muerte de Eike. La estructura suele ser siempre la misma: en todos los casos, Eike morirá, en este caso por un incendio (1 y 2), y deberá viajar al pasado para encontrar el origen del fuego y extinguirlo antes de que sea peligroso (3 y 4). Pese a todo, poco después morirá de nuevo (5).







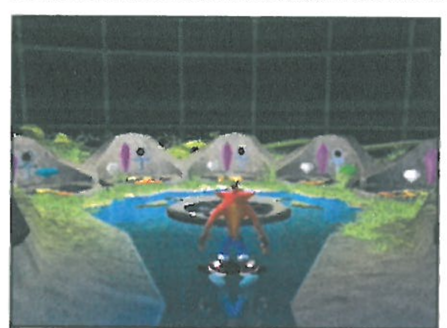


Crash Bandicoot

El Crash de siempre, ahora en PS2



Los niveles más bonitos y detallados son los de Coco. Ella es la que más ha ganado con el salto a PS2.



Tendrás que "rejugar" todos los niveles para conseguir las reliquias y gemas de colores si quieres ver los niveles secretos.



El jeep no se controla demasiado bien, se va continuamente hacia los lados, pero aún así te lo pasarás en grande con él.

Se ha hecho esperar, pero por fin podemos contarte que Crash Bandicoot ha renacido con 128 flamantes bits y con la intención de no decepcionar a sus fans.

Aunque Naughty Dog, los creadores de la saga, no han tomado parte en el estreno de Crash en PS2, Traveller's Tales, sus "padres adoptivos", no han querido salirse de la línea marcada por las anteriores entregas. Así, en *Wrath of Cortex* nos encontramos con la misma mecánica de siempre: cinco mundos temáticos con un montón de niveles, en los que deberemos ir recogiendo cristales. Como veis, la idea no es muy innovadora...

LA JUGABILIDAD CONTINÚA SIENDO la misma de siempre: cajas, plataformas tambaleantes, saltos, enemigos de todos los colores... La novedad es que ahora en algunos niveles podremos combinar el uso de uno o dos vehículos con las plataformas habituales. Así, podemos comenzar manejando un helicóptero y acabar corriendo hacia delante montado en un mecha, o andar tranquilamente por el bosque y a mitad de nivel terminar envueltos en una estampida subidos a un jeep. Estas combinaciones duplican su duración y diversión, aparte de que se han incluido muchos más vehículos que en anteriores entregas. Además, hablando de variedad, Coco, la hermana de Crash, tiene ahora mayor protagonismo ya que participa en muchos más niveles y esta vez, no sólo con vehículos. De hecho, ella ha ganado más habilidades que su hermano, ya que además de moverse casi

Enemigos que dan mucho juego

Para acabar con Crash de una vez por todas, Cortex ha creado a un ser maligno, Crunch. Gracias a Uka-uka, Crunch obtendrá el poder de las cuatro Máscaras Elementales: agua, fuego, viento y tierra. Por supuesto, tendrás que derrotar a cada una de esas máscaras en su propio terreno antes de enfrentarte al malvado Cortex y a Crunch.



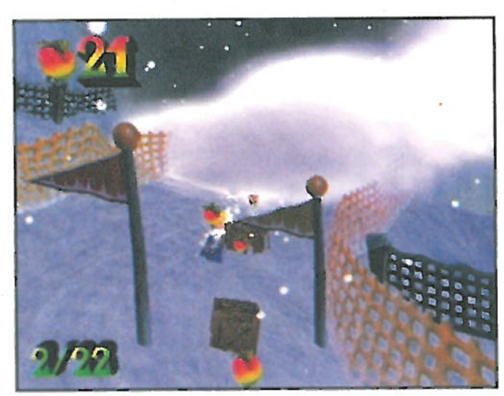
Cada vez que derrotes a Crunch obtendrás una habilidad especial, como andar de puntillas o el bazooka, que te ayudará en los siguientes niveles.



Para derrotar a Cortex, tendrás que haber conseguido, todos los diamantes rosas y todas las gemas, lo que te obligará a volver a jugar casi todos los niveles.



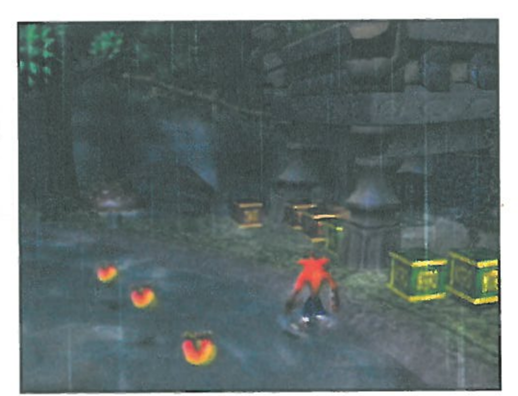
Los niveles más novedosos de todo el juego son estos en los que Crash tiene que avanzar metido dentro de una bola de cristal.



Para conseguir la gema de color en este nivel, deberás completar el recorrido de snowboard con todas las cajas.



Las trampas medievales no podían faltar. Deberás echar mano de todas las habilidades de Crash para superarlas.



Como en el primer Crash, aquí también encontrarás áreas a los lados del camino. Ojo con las cajas: no todas son buenas.

Aunque esperábamos más novedades de este Crash, no podemos negar que es tan divertido como siempre.

igual que él, sacude unas patadas karatekas de lo más graciosas. Por su parte, Crash sólo ha aprendido a andar de puntillas...

GRÁFICAMENTE EL POTENCIAL de PS2 debería haberle sentado mejor a Crash. Aunque hay algunos efectos dignos de mención, como las luces del submarino, los reflejos en las superficies heladas, el efecto de calor distorsionando los fondos o cuando Crash se vuelve transparente, nos hubiese gustado ver un poco más de detalle en el diseño de los personajes y en la mayoría de los escenarios, que en general casi no han cambiado nada con respecto a los juegos anteriores.

Sin embargo, la mayor sorpresa que nos hemos llevado con *Wrath of Cortex* es la recalcitrante presencia de fallos en la cámara, algo que nunca antes nos habíamos encontrado en un *Crash*. En algunos niveles no acaba de centrarse, y a veces incluso pierdes de vista al personaje o no ves algunos peligros y obstáculos. Además, aunque Traveller's Tales no ha querido innovar demasiado en nada y ha intentado mantener el espíritu cómico con niveles y personajes muy divertidos, los seguidores de la serie echarán en falta el toque que le ponía siempre Naughty Dog, tanto en el diseño del juego como en su sentido del humor.

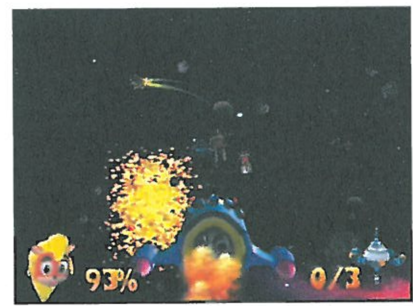
De todos modos, no podemos negar que nos lo hemos pasado en grande con este *Crash*. Y es que el resultado, como siempre, es un juego muy divertido, gracias, principalmente, al carisma del personaje y a su sorprendente estilo de juego. Los fallos de cámara y la falta de novedades no consiguen que la mecánica Crash deje de ser divertida. Si eres un amante de las plataformas no deberías perdértelo, y menos aún si este héroe siempre te ha divertido.

Y ahora, "crashmotorizados"

Sin duda, uno de los aspectos que más nos gustaba de los anteriores Crash eran los niveles en los que podíamos manejar algún vehículo. Traveller's Tales ha insistido mucho en este punto, y se ha encargado de incluir muchos más vehículos que en las anteriores entregas de la serie. Así, Crash participará en una carrera de jeeps, en una batalla de fighters espaciales, vuelos aéreos, huidas en vagoneta, pilotará un mecha... y casi todo lo que te puedas imaginar.



El helicóptero de mano es el vehículo más complicado. Requerirá de mucha paciencia por tu parte.



¡Coco pilotando un fighter! Hay que ver, cómo han cambiado las cosas para Crash...

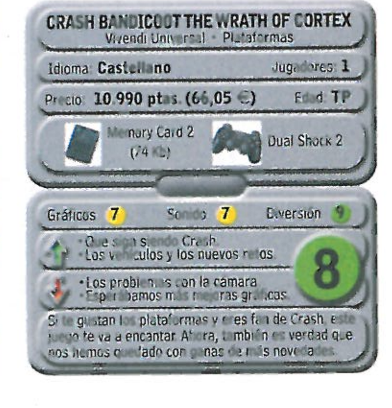


Sólo hay una caja nueva en esta versión, la que te hace transparente a Crash con un efecto genial.



Algunos niveles combinarán distintos tipos de acción, exploraciones a pie o en vehículos.





CRASH BANDICOOT THE WRATH OF CORTEX
Vivendi Universal · Plataformas

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Precio: **10.990 ptas. (66,05 €)** Edad: **TP**

Memory Card 2 (74 Kb) · Dual Shock 2

Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 9

- Que siga siendo Crash.
- Los vehículos y los nuevos retos.

- Los problemas con la cámara
- Esperábamos más mejoras gráficos.

8

Si te gustan los plataformas y eres fan de Crash, este juego te va a encantar. Ahora, también es verdad que nos hemos quedado con ganas de más novedades.

Spy Hunter

El otro coche fantástico

Uno de los clásicos con más solera de los 80 hace su reaparición en PlayStation 2 totalmente revisado y actualizado, para gozo y algarabía de los amantes de los arcades y de la acción. Es tu gran oportunidad para convertirte en el espía perfecto, pilotando un vehículo que ya quisiera el mismísimo James Bond.



Como en el *Spy Hunter* original, podremos subirnos a los camiones "nodriza" para reparar el vehículo y repostar.



Deberemos evitar las bajas civiles a toda costa o habremos fallado uno de los objetivos principales de la misión.

Los más "viejos" puede que aún recordéis *Spy Hunter*, un trepidante arcade en el que, desde una perspectiva aérea, teníamos que enfrentarnos a los villanos de las carretera utilizando el arsenal de nuestro bólido. Sencillo, pero divertido como pocos, *Spy Hunter* marcó una época, convirtiéndose en uno de los clásicos más recordados de los 80. Pues bien, Midway ha recuperado su esencia en un juego para PS2 que nos ha sorprendido muy gratamente. Y es que muy pocas veces los clásicos han salido tan bien parados tras una actualización.

En el *Spy Hunter* del nuevo milenio vamos a encontrar las principales virtudes del original, lo que significa que estamos ante un título tan trepidante y divertido como siempre, que mantiene los elementos más característicos del juego, desde el estilo del vehículo, que se transforma en lancha o moto, a su asequible control.

Y AL TIEMPO, LOS ASPECTOS TÉCNICOS

se han adaptado a la mayor capacidad de PlayStation 2. Así, la perspectiva aérea da paso a la vista trasera habitual, y los escenarios planos se llenan de detalles, edificios y elementos ornamentales generados con gran calidad y nitidez. Por supuesto, los retos



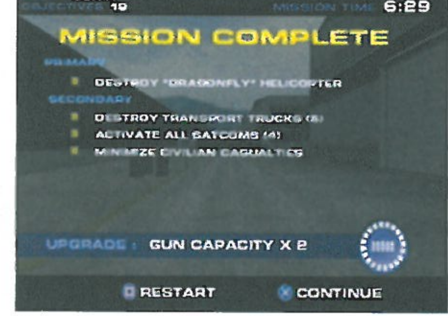
El correcto y sólido entorno gráfico de *Spy Hunter* resulta muy espectacular, especialmente en los mano a mano con otros coches.



Al caer al agua, nuestro espectacular bólido se transformará en una lancha con idénticas prestaciones y armada hasta los dientes.



Cuando nuestro coche esté muy dañado se transformará en una veloz moto, que también puede circular sobre el agua.



Al completar todos los objetivos de la misión ganaremos mejoras para el vehículo, en este caso, doble disparo.



Muchos de los escenarios se basan en lugares famosos. Aquí veis a nuestra lancha surcando los canales de venecianos como si fuera una góndola.



Junglas, pantanos, ciudades, polígonos industriales, pueblos de montaña... 14 niveles que te dejan visitar muchos lugares distintos.

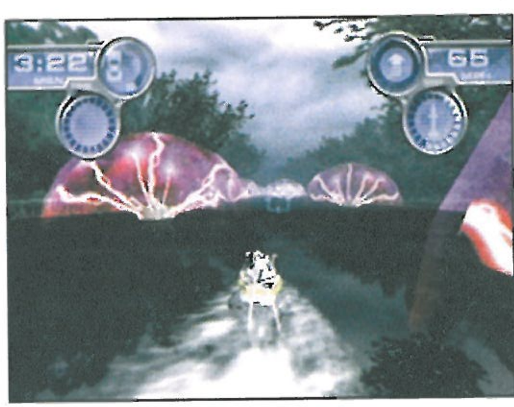
y los enemigos también son más y más variados, y así en nuestro periplo por las carreteras de medio mundo tropezaremos con lanchas, furgonetas, carros blindados, helicópteros, torres, macarras en moto o pistoleros en coches deportivos que tratarán de evitar que cumplamos todo tipo de tareas, tanto de destrucción de objetivos como de vigilancia.

TODO EL JUEGO SE ESTRUCTURA en torno a misiones que nos plantean varios objetivos. Basta con cumplir el principal para pasar a la siguiente misión, pero cada objetivo completado nos da una serie de puntos que nos serán imprescindibles para abrir más y más misiones. Así, muchas veces deberemos regresar a misiones ya superadas antes, para intentar completar más objetivos. Y como los mapeados son enormes y no lineales, intentar localizar, por ejemplo, unas bombas, puede resultar una tarea casi imposible. Por suerte, el control es estupendo y pese a que tenemos que usar casi todos los botones del pad (incluido el L3), muy pronto asimilamos las posibilidades del vehículo, ya sea un coche, una lancha o una moto. Sin duda, las principales virtudes de *Spy Hunter* son su adictivo desarrollo, el trepidante ritmo de la acción y la creciente, pero siempre asequible, curva de dificultad, que nos obligará a dar lo mejor de nosotros mismos en cada nuevo reto.

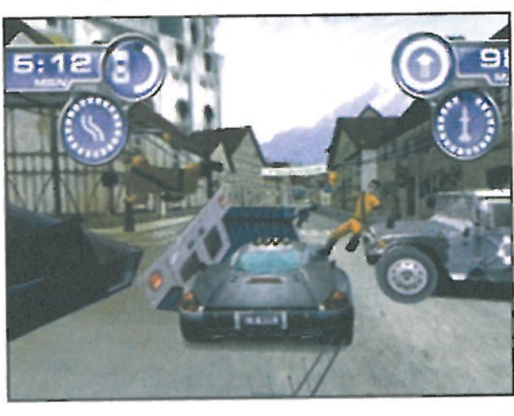
Técnicamete todo luce un excelente nivel, especialmente lo que se refiere a la sensación de velocidad, y tampoco nos podemos quejar del audio, que no sólo incluye el tema del original, sino un montón de melodías tan trepidantes como el propio desarrollo del juego.

Lo dicho, un arcade divertido, sorprendente y muy adictivo que no te dejará indiferente. Es largo, ajustadamente difícil, y te va a gustar tanto si te van los coches como la acción. Merece la pena disfrutarlo.

Spy Hunter destaca por el ritmo de sus misiones y las enormes posibilidades de nuestro vehículo.

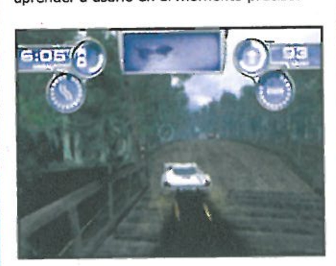


Nos tendremos que enfrentar a retos tan variados como esquivar estas minas de energía a toda velocidad. ¿Cómo andáis de reflejos?



El arsenal de un espía

Aunque nuestro vehículo trae de serie algunas armas imprescindibles para jugar, a medida que avancemos accederemos a armamento nuevo que nos abrirá nuevos campos de acción. Lo más complicado es aprender a usarlo en el momento preciso.



Si alguien nos sigue, nada mejor que una cortina de humo o un chorro de aceite.



La ametralladora es el arma básica, pero podemos mejorarla con más cañones.

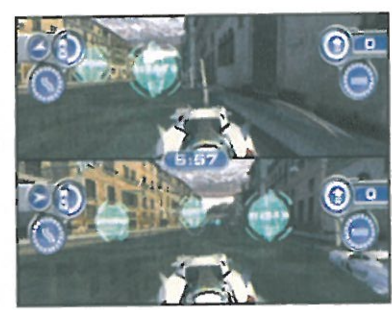


Los misiles pueden lanzarse tal cual o señalar el objetivo para guiarlos.



Otro tipo de armas se utilizan en casos concretos, como este EMP neutralizador.

"Despachurrar" gallinas será uno de nuestros retos.



Las carreras serán sobre circuitos conocidos.

A dobles y a lo loco

Hay una opción para dos jugadores, aunque sólo se activa tras completar el 100% de los objetivos de una misión en el modo para un jugador, lo que no es fácil. Una vez logrado, podremos competir contra un amigo en locas carreras con objetivos tan dispares como atropellar gallinas o ir recopilando ciertos items.



SPY HUNTER
Midway • Arcade de velocidad

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** — Edad: **+16**

Memory Card 2 (34 KB) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 8

- Directo, adictivo y divertido. Es de los que incitan a seguir jugando.

- Un poco de follón con los botones.
- La niebla de algunos escenarios.

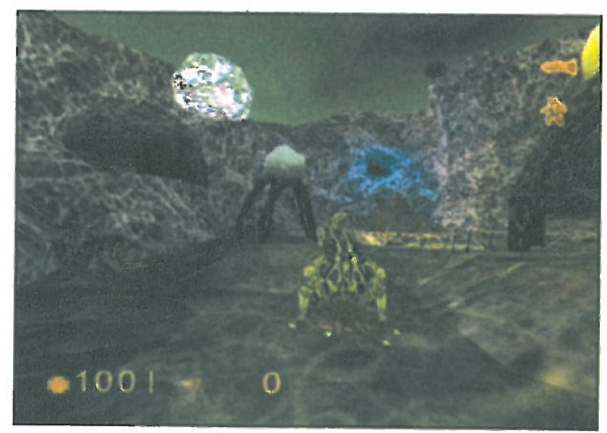
8

La principal virtud de *Spy Hunter* es que siempre quieres jugar más. Poco arcades son tan divertidos y directos, una buena comprar si te gusta la acción.

Half-Life

Atrapado en un auténtico infierno

Si te apetece disfrutar de un shoot'em up subjetivo que además de acción te ofrezca aventura, tensión y miedo, *Half-Life* puede ser el título que estabas esperando.



Al principio de la aventura, el Dr. Freeman atisbará retazos de otra dimensión...



No dudes en hacer que los guardias te ayuden contra algunos enemigos.

Eres el doctor Gordon Freeman y ves como el mundo se derrumba a tu alrededor. A raíz de un experimento fallido, el complejo científico Black Mesa ha sido invadido por seres de otra dimensión que están acabando con el personal. Tu nuevo traje experimental te da una posibilidad de supervivencia, pero parece una posibilidad muy pequeña... Así comienza *Half-Life*, un grande del mundo del PC que ahora reclama el trono de los shoot'em ups subjetivos en PlayStation 2.

EL ÉXITO DE *HALF-LIFE* SE BASA en que todos y cada uno de sus elementos están dirigidos a introducir al jugador en un mundo lo más realista posible. A diferencia de otros shoot´em ups, *Half-Life* tiene un variado desarrollo que mezcla acción, exploración, puzzles y hasta momentos plataformeros, y logra integrar todos estos elementos con singular perfección.

El alma del juego es la atmósfera que transmiten las instalaciones de Black Mesa y sus habitantes, ya sean humanos o alienígenas. Podemos sentir el caos que nos rodea: escenarios destrozados que se convierten en una trampa mortal, el rastro de cadáveres que van dejando los monstruos, las impagables escenas en las que vemos a los humanos perecer bajo el ataque de las criaturas... Muchas veces seremos incapaces de salvarlos, y a veces pensaremos que no podemos preocuparnos de ayudar a nadie, sino sólo de sobrevivir. Eso sí, habremos de sobreponernos al miedo porque en muchas ocasiones nuestra tarea será, precisamente, salvar a los otros humanos de la base. Y es que, aunque puede parecer que todo se trata de disparar, *Half-Life* presenta un gran componente aventurero que nos obligará a usar la cabeza tanto para avanzar por el complejo, como para lograr acabar con los enemigos, dotados

Half-Life te sorprenderá con algunas escenas verdaderamente impactantes, y sin necesidad de vídeos, ya que todo a tu alrededor sucede en tiempo real.



Los enemigos humanos son aún más peligrosos que los monstruos gracias a una inteligencia artificial más elaborada.


Los personajes no jugadores tienen una I.A. admirable y enriquecen mucho el juego.


A veces salvaremos al personal de la base y a veces no... este hombre está condenado.


Podremos ordenar a los guardas que vigilen una zona o que nos sigan por la base.

¡Están vivos!

En *Half-Life* no hay escenas de vídeo que hagan avanzar la historia. Todo ocurre delante de ti y en tiempo real. Serás testigo de la lucha por la supervivencia del personal de Black Mesa y formarás parte de su cruzada, ya que podrás pedir a los otros personajes que te ayuden y tú podrás ayudarlos a ellos. Los modelos de los científicos y los guardas han sido recreados para esta versión de PlayStation 2, presentando más detalle y transmitiendo más sensación de vida que en el original de PC.

Bajo el aspecto de un shoot'em up puro se esconde una aventura donde es tan importante disparar como pensar.

de una excelente Inteligencia Artificial. Aunque los monstruos son muy peligrosos, no son demasiado listos. Sin embargo, cuando nos enfrentemos a rivales humanos tendremos que agudizar nuestro ingenio porque nos pondrán las cosas muy, pero que muy difíciles. Por suerte, contaremos con la ayuda del personal de Black Mesa: los doctores nos curarán y los guardas combatirán a los monstruos. Pero no les tomes mucho cariño, por lo que les pueda pasar...

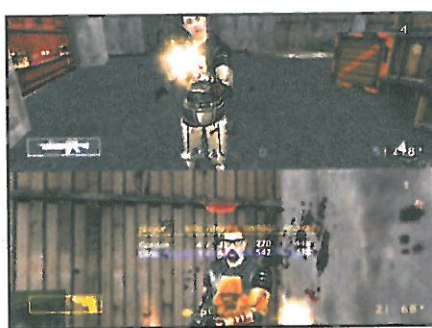
EL ENTORNO GRÁFICO ES IMPECABLE: la potencia de PS2 mueve decorados y personajes a la velocidad del relámpago y sin una sola imperfección. Eso sí, los escenarios, aunque sólidos, son bastante simples, carecen de detalles ornamentales y de texturas explosivas, lo que también facilita que todo se mueva mucho mejor.

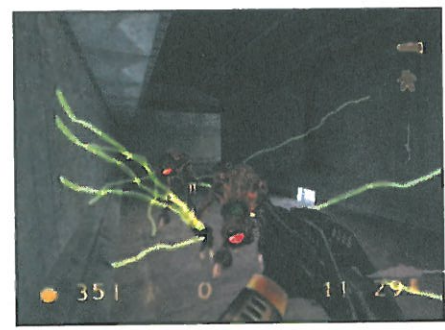
Por su parte, el apartado sonoro es sobresaliente: los efectos son tan realistas como variados, y la música se encarga de poner la nota justa de tensión, ya que sólo aparece en momentos álgidos. Mención aparte merecen las excelentes voces de los personajes... eso sí, en perfecto inglés.

Para redondear, el juego viene equipado con un modo Deathmatch para dos jugadores (lástima que no sea para cuatro). Y, lo que es mejor, con una aventura cooperativa llamada "Decay", exclusiva de la versión de PS2 y en la que prima sobre todo la acción.

En definitiva, este *Half-Life*, a pesar de que no llega a aprovechar todo el potencial técnico de la máquina, es capaz de cautivarte y envolverte en su tensa trama. Tanto si te gustan tanto los juegos de disparos como las aventuras, *Half-Life* es una excelente opción que deberías tener muy en cuenta.


Detalles como éste hacen especial a *Half-Life*: un monstruo se alimenta de un doctor después de provocar una carnicería.


El Modo Deathmatch para dos jugadores nos permite seleccionar a los protagonistas de las dos aventuras.


Las criaturas son poderosas pero no dan miedo... con algunos retoques gráficos habrían sido perfectas.

Una nueva aventura

"Decay" es un Modo Cooperativo exclusivo de PS2. La historia transcurre de forma paralela a la aventura principal, y está protagonizada por dos doctoras. El desarrollo está dividido en fases, al revés que en *Half-Life*, en el que la acción es continuada. Además, si no tienes un amigo dispuesto, puedes jugar tú solo a Decay alternando el control de los personajes.


La cooperación será fundamental, tanto para derrotar criaturas como para resolver puzzles.



Según las estadísticas logradas en las misiones de Decay conseguiremos extras muy jugosos.



Rayman Revolution

Rayman da el gran salto hacia el nuevo milenio

Nuestro simpático amigo plataformero también se apuntó a la fiesta que supuso la salida de PlayStation 2, y regresó con una aventura cargada de magia... y con alguna que otra novedad.

El orejudo y descoyuntado personaje de Ubi Soft irrumpe de nuevo en el mundillo de las consolas, esta vez para protagonizar una de sus aventuras en los circuitos de la hermana mayor de la familia Sony.

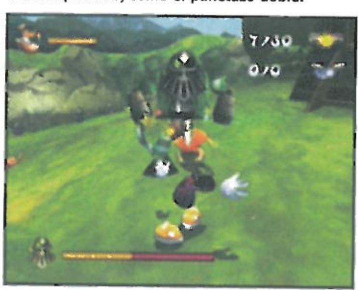
Lo primero que quisimos comprobar era si este "traspaso" hasta PS2 se ha quedado en una mera conversión, tan de moda últimamente, o si realmente aporta novedades, aprovechando en buena medida el potencial de la nueva máquina. Pues la verdad es que ahora, después de haberlo puesto patas arriba, aún albergamos dudas. Veréis, el contexto del juego sigue siendo



Cerca del final de la aventura encontraremos a nuestro amigo Globox, que será de gran ayuda.



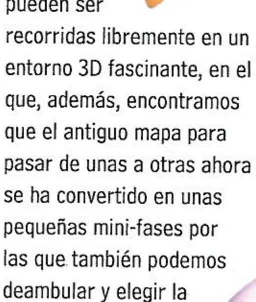
La novedad principal es la de poder comprar nuevos poderes, como el puñetazo doble.

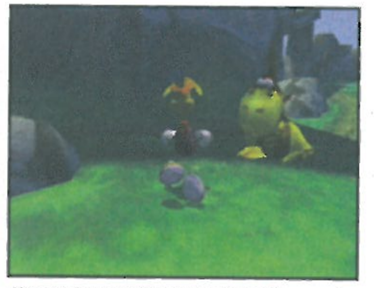




Aparte de los 1.000 lums desperdigados, deberemos juntar cuatro máscaras como ésta.

prácticamente idéntico a *Rayman 2*, si bien se han incluido algunas mejoras que hace que se le pueda catalogar como el mejor juego de Rayman que ha aparecido hasta la fecha. Como era de esperar, todo el entorno gráfico te deja sin habla desde el primer momento, con un texturado asombroso que cubre enteramente unos escenarios, si cabe, más preciosos y coloridos que en anteriores versiones. Estas localizaciones pueden ser recorridas libremente en un entorno 3D fascinante, en el que, además, encontramos que el antiguo mapa para pasar de unas a otras ahora se ha convertido en unas pequeñas mini-fases por las que también podemos deambular y elegir la





Algunos de los personajes que intervienen en la trama tienen ahora un aspecto muy graciosillo.

ruta que deseemos. Con esto, el juego en sí es mucho más abierto y deja atrás el desarrollo lineal que tenía antaño.

Como novedades propiamente dichas, tenemos las evoluciones de los poderes y habilidades de nuestro personaje, que podremos comprar, siempre y cuando tengamos los lums suficientes.

Y como no podía ser de otra forma, ahora los piratas aparecen en grandes bandadas ante nuestros ojos, y además disponemos de algunos escenarios extras exclusivos y dos niveles de bonus totalmente nuevos, que se suman a los 25 retocados mundos que ya conocíamos antes. Aunque el eterno problema de los cambios de cámara que nos hacían desorientarnos en algunos decorados de las versiones anteriores se sigue



Novedades en los 128 bits

Algunas de las novedades importantes radican en la inclusión de algunas fases nuevas de Bonus, que se suman a las ya existentes. También veremos algún nivel exclusivo, y el cambio radical en el mapa con lo que el juego deja de ser lineal.







manteniendo, en esta nueva entrega están algo más suavizados.

Resumiendo podemos afirmar que si eres de los afortunados poseedores de una PS2 y no has probado nunca un juego protagonizado por Rayman, deberías hacerte con él ahora mismo. Si ya has jugado con *Rayman 2*, quizá deberías esperar un poco hasta ver lo que el género plataformero le depara a PlayStation 2 en títulos venideros.



FINAL FANTASY
LA FUERZA INTERIOR



ENCONTRARÁS EL SIGUIENTE MATERIAL ADICIONAL

DISCO 1

• Trailer de cine • Teaser trailer
• Trailer promocional de "Metrópolis"
• Comentarios del Director, del Reparto, Director de Animación, Editor y Director de escena
• Banda Sonora con comentarios del Compositor Elliot Goldenthal
• Easter Egg: Fotografías de Aki
• Selección de cortes: versión Playblast del storyboard.

DISCO 2

• Perfil de los personajes: Ryan, Jane, Neil, Hein, Aki, Gray y Dr. Sid
• Desarrollo de los vehículos
• Mezclando una escena: construyendo una escena con diferentes versiones
• Cómo se hizo Final Fantasy (30')
• 16 documentales, entre ellos: "Creando al Dr. Sid", "La silla de los sueños", "Desarrollo conceptual de los fantasmas", "Elaboración de los decorados", "Creación de hologramas", "Energía espiritual" • Tomas falsas
• Investigación de trailers • Documental: "El proyecto de Gray"
• Investigaciones de arte • Documental: "Construyendo edificios"
• Comparación con Storyboards: "Explosiones"
• El secreto de Kelly • Cortometraje: "El sueño de Aki"
• Inicio alternativo • Borrador final completo
• DVD ROM: "Exploración interactiva", "Tour virtual en Square Pictures" y "Salvapantallas" • Menús animados



CONTIENE 2 DISCOS

www.columbiatristarvideo.es

DISPONIBLE EN



EN DICIEMBRE



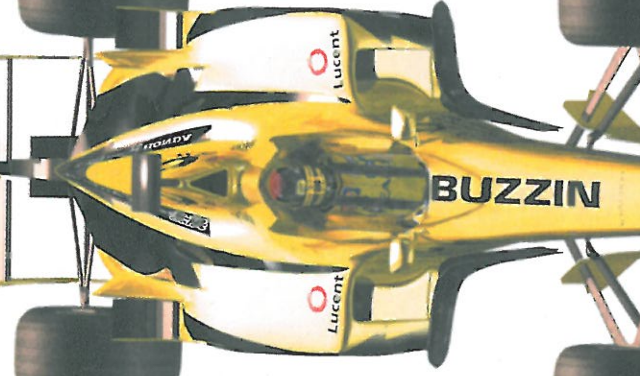




Formula One 2001

Estrenando la nueva temporada en PS2



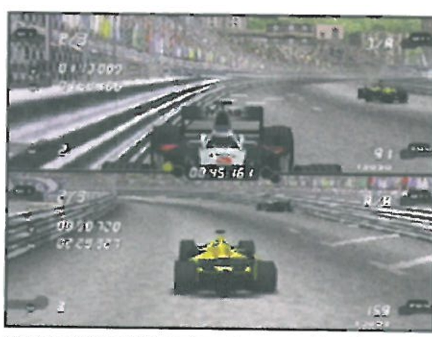



Coincidiendo con la versión para PSOne, Sony presentó también su primer simulador de F1 para PS2, un título de gran calidad y con licencias del último campeonato.


El Modo Realizador limita nuestra participación a seleccionar las cámaras y planos en una carrera generada en tiempo real.


El algunos casos, nuestro monoplaza volará por los aires sin que la contundencia del choque parezca justificarlo.


Si aceleramos a tope contra un obstáculo veremos una nube de humo que termina llenando la pantalla. Un gran detalle.


Pueden participar 16 jugadores de manera alternativa en el Modo Contrarreloj, pero sólo 2 a la vez en carreras normales.

Aunque se llamen igual, la versión para PS2 de *Formula One 2001* bien poco tiene que ver con la de PlayStation. Para empezar porque la han programado estudios diferentes, y para continuar, porque la versión de PS2 no ha tenido que seguir la línea de una saga con varias versiones anteriores a sus espaldas, algo que sí ha ocurrido con PlayStation.

Como era de esperar, las diferencias más notables se plantean en el apartado técnico, ya que este título para PS2 hace una demostración de poder en lo que se refiere a los efectos gráficos, especialmente en las luces, con soberbios reflejos en los circuitos mojados, rayos de sol que asoman hasta la pista y realistas nubes de humo o partículas de grava. Además, los monoplaza están perfectamente recreados y detallados, y la sensación de velocidad es altísima. Quizá en los circuitos se hecha en falta algo más de detalle, aunque su solidez es muy elevada y su construcción perfecta. Sin duda, gráficamente deja bien claro que estamos corriendo en los 128 bits de PS2.

CUANDO NOS PONEMOS A JUGAR es cuando nos entran las dudas, ya que el control de los vehículos es extraño y atípico. No decimos que sea malo, sino que no sigue las pautas habituales en el género, algo que también pudimos apreciar, aunque en menor medida, en la versión PlayStation. Así, si lo normal en este tipo de simuladores es que los coches resulten pesados, se agarren al firme y tengan respuestas poco ágiles, en *Formula One*







2001 los coches son más ligeros de lo normal y acusan con exceso los choques; sin embargo, la respuesta del control es casi tan ágil como un arcade, de manera que hasta podemos hacer un contravolante en una curva si nos han tocado al entrar. Los que hayan probado juegos de F-1 encontrarán el control al principio desesperante, ya que no es ni arcade ni simulador, aunque con un poco de práctica y, lo que es más importante, usando los dos sticks analógicos (el de la derecha para acelerar y frenar) pronto se pueden lograr unos progresos realmente espectaculares.

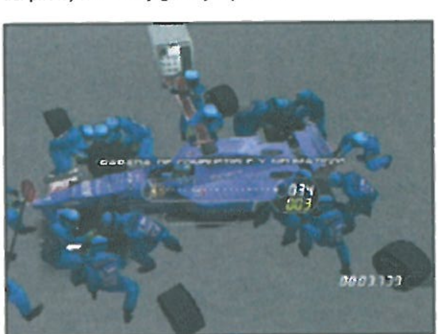
CURIOSAMENTE, ESTE *FORMULA ONE* no ofrece un modo arcade así que sólo podemos disfrutar de varias modalidades de simulación, con mención especial para el Campeonato. Eso sí, podemos activar o desactivar tantas opciones como deseemos para hacerlo más o menos complicado e incluso podemos jugar las carreras con su duración real. Esta amplitud de posibilidades alarga notablemente la vida del juego, al permitirnos jugar muy distintos campeonatos en función de las configuraciones elegidas. Además, a medida que ganemos iremos desbloqueando opciones extra que, aunque no aportan nada a lo que es el juego en sí, siempre son un aliciente.

En definitiva, *Formula One 2001* no nos ha parecido el juego definitivo de F-1 (es mejor *F1 2001*, de EA), pero tanto por su fiel recreación del pasado campeonato, como por su cuidado apartado gráfico y su jugabilidad, es un juego a tener muy en cuenta por todos los aficionados al género.

Si quieres disfrutar en PlayStation 2 de un simulador de Fórmula 1 de gran calidad técnica y actualizado al detalle, ésta es una opción muy aprovechable.



El juego sólo cuenta con tres cámaras, y ésta, desde detrás del piloto, es la más jugable y espectacular.



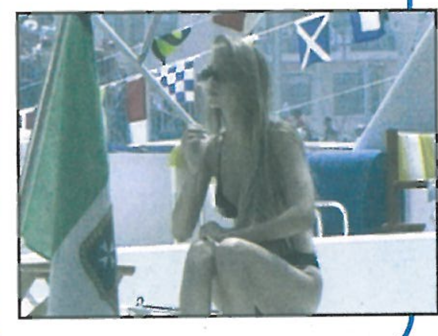
La estrategia en boxes será muy importante, tanto al programar las paradas, como al efectuar las reparaciones.



Un extra de Campeonato

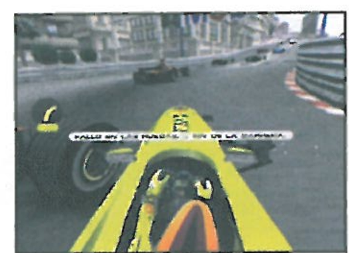
El juego incluye un vídeo DVD adicional con varios documentales de la FIA sobre el campeonato del mundo del año pasado. Como es lógico, el DVD está en perfecto castellano y sus menús interactivos nos permiten desde consultar todo tipo de incidencias ocurridas durante el campeonato, a ir leyendo los datos de telemetría al tiempo que disfrutamos de una carrera.





¡¡Mucho cuidado con los choques!!



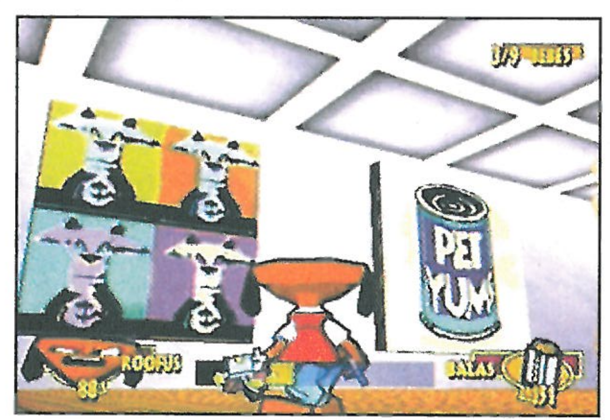


Entre los muchos parámetros que podemos configurar de cara a la carrera está el de nivel de daños. Si decidimos jugar con esta opción activada habremos de tener mucho cuidado con los choques, ya que perderemos piezas del vehículo a las primeras de cambio. Sin los alerones se puede seguir corriendo, aunque el control se vuelve más difícil. Sin embargo, si perdemos una rueda diremos adiós a la carrera.



Fur Fighters

Aquí llegan los vengadores de trapo



En los escenarios abundan los detalles graciosos, como esta pintura en el museo, (¿os suena el artista?), que aportan frescura y humor al desarrollo.

Acclaim y Bizarre traen un fenomenal "multigénero" en el que la acción, los puzzles y las plataformas se mezclan con un exquisito sentido del humor. ¿Podréis resistiros a estos "animalitos" de peluche?

Tras el notable éxito logrado en Dreamcast, Acclaim se decidió a lanzar *Fur Fighters* en PS2, aunque sin tirar por el camino fácil, que hubiera sido realizar una mera conversión. Así, los poseedores de los 128 bits de Sony tenemos ocasión de disfrutar de un montón de novedades, tanto gráficas como en el desarrollo. Preparaos, porque estos animalitos de peluche no están dispuestos a dejar títere con cabeza...

Pero empecemos por el principio. Sobre el mundo de los animales pesa una amenaza: el malvado general Viggo quiere tomar el control de todo y de todos y, sabedor de cómo se las gastan nuestros amigos, ha secuestrado a sus familias para que ellos no traten de entorpecer sus planes. Pero claro, esta medida no hace más que enfurecer a los peluches, que van a unir sus fuerzas para lanzarse al rescate y acabar con Viggo. Y ahí es donde entramos nosotros en escena. Controlaremos de manera alternativa a cada uno de los seis personajes y, en función de nuestras necesidades, podremos cambiar de héroe, algo que será fundamental para superar el juego, ya que cada uno tienen su habilidad característica, como cavar hoyos, bucear, trepar o incluso planear. Conocer a fondo estas habilidades será lo que nos permita progresar a base de ir resolviendo los múltiples puzzles que se nos plantean durante la aventura.

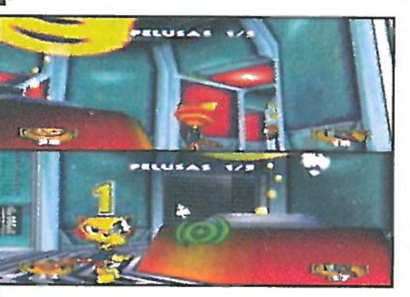
¿HEMOS DICHO PUZZLES Y AVENTURA?

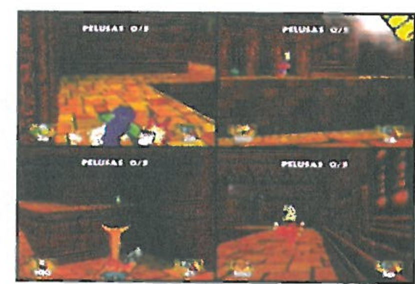
Efectivamente, en *Fur Fighters* domina el componente de aventura, ya que el objetivo general del juego es encontrar a bebés desperdigados por los múltiples y variados escenarios, al tiempo que tratamos de dar con la salida. Para conseguir ambos cometidos, tendremos que resolver puzzles para todos los gustos, además de disfrutar de un buen número de minijuegos que también nos darán algunas pistas.

Pero si el componente de aventura está presente en todo el juego, no menos importante

"Deathmatches" de peluche

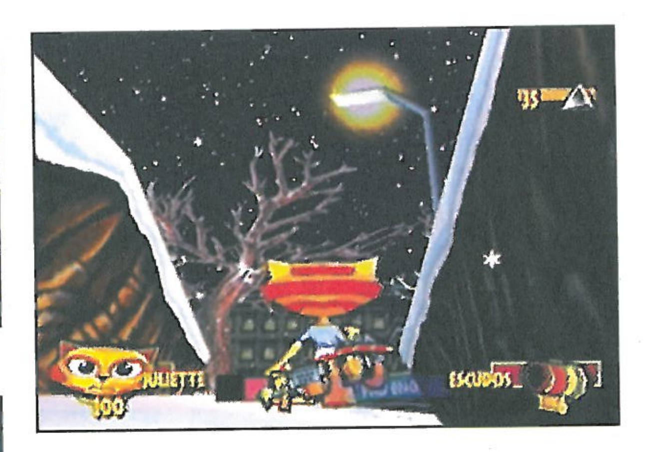
Ya hemos dicho que, pese a lo que puede parecer, *Fur Fighters* tiene un componente "shooter" muy acentuado. En el Modo Deathmatch se da rienda suelta a esta tendencia, ofreciendo las mismas cotas de diversión que cualquiera de los shoot´em up ya consagrados. Así pues, preparaos para disputaros la victoria con otros tres amigos en un modo donde, además, podremos adoptar una cómoda perspectiva subjetiva.





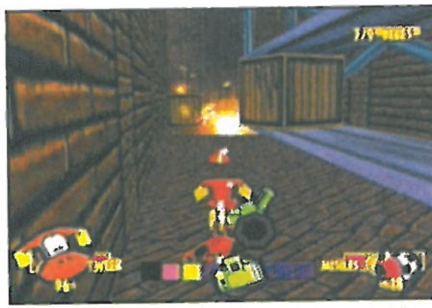

Al término de cada nivel nos aguarda un enemigo final que, en ocasiones, será uno de nuestros familiares "mutado".


Ciertos items serán de gran ayuda a la hora de acabar con los "mortíferos" enemigos. Por desgracia, no abundan.



Por la cantidad de horas de juego y la diversión que ofrece, Fur Fighters se convierte en un título muy aprovechable al que deberíais seguir de cerca.


Mediante el uso de estas esferas, puestas estratégicamente a lo largo de los niveles, podremos cambiar de personaje.


Habrá varias armas y cada una tiene un uso recomendado. Además en muchos casos podremos aumentar sus poderes.

son los ingredientes que toma de otros géneros, como las plataformas o, increíble pero cierto, ¡¡¡el shoot´em up!!! De hecho, formalmente podríamos considerar a *Fur Fighters* como un shooter porque el sistema de control es "clavadito" al de los *Unreal* y compañía. La abundancia de enemigos refuerza también este carácter, así como la existencia de varios tipos de armas e items para emplear durante los combates.

El apartado técnico, por su parte, brilla con luz propia, con simpáticos gráficos en los que el "cell shading" mejora bastante su apariencia con respecto a Dreamcast, ya que le dota de una estética dibujo animado más acorde con el espíritu del juego. Además, podremos disfrutar de hilarantes animaciones de los personajes y de un grado de detalle en los fondos pocas veces visto. Tan sólo habríamos de poner un "pero" al apartado técnico y ése es, como en casi todos los 3D, una cámara que oscila según nuestra posición y que algunas veces nos tapa el punto de mira con el personaje, dificultando el disparo.

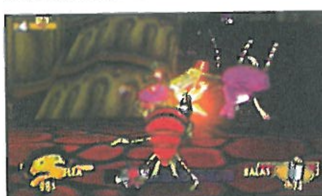
Y DEJAMOS LO MEJOR PARA EL FINAL. Además de encontrarnos ante un divertidísimo cóctel de géneros brillantemente realizado, hemos de decir que el aspecto más alucinante del juego es su complejidad. Múltiples niveles con muchísima miga van formando los diferentes mundos, en los cuales siempre nos espera un enorme enemigo final. Los múltiples secretos que esconde cada nivel, desde encontrar al dichoso bebé que nos falta, hasta contemplar todos y cada uno de los muchos y graciosísimos detalles que esconde, como una cámara de seguridad que reproduce nuestros movimientos en tiempo real o carteles parodiando a juegos famosos, exigirán innumerables horas de juego. Y con lo que engancha estamos seguros de que no serás capaz de resistirte.

Que nadie se deje engañar por su estética de apariencia infantil, ya que nos hallamos ante un título muy completo y divertido, que encantará a la mayoría de los jugones.

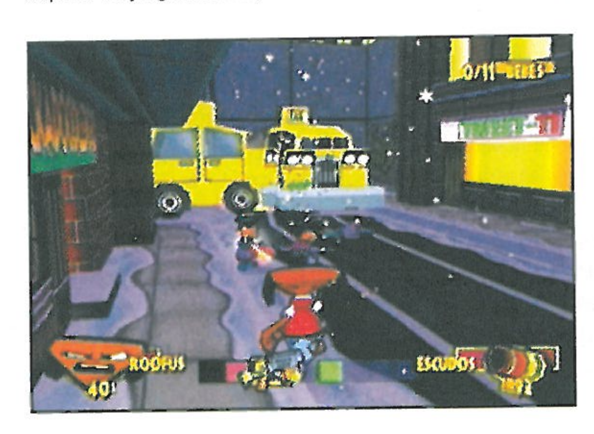
Puzzles, minijuegos y otras "animaladas"

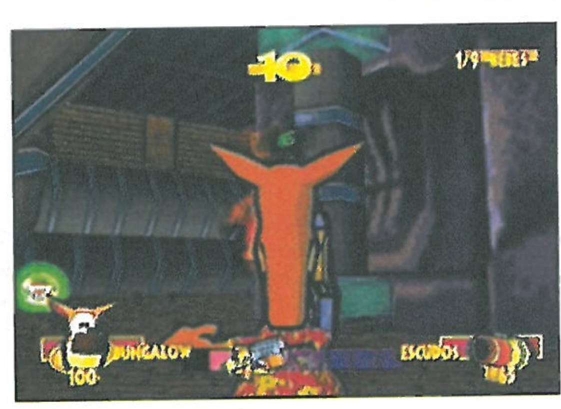

Combina las habilidades de tus héroes.

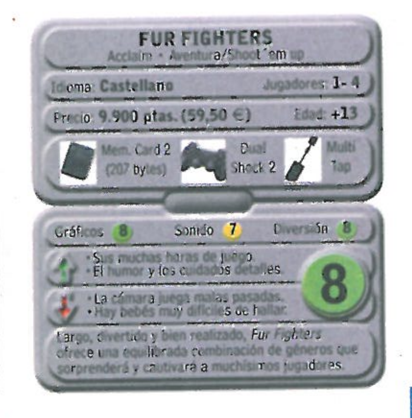

Registra bien los escenarios.


Encontrarás docenas de minijuegos.

Para avanzar por los niveles deberemos resolver una serie de puzzles de lo más variado y divertido. En muchos casos la clave estará en saber combinar las habilidades de nuestros Fur (y encontrar las esferas, claro), aunque otros puzzles exigirán que nos fijemos bien en los escenarios para encontrar algún elemento con el que podamos interactuar. Además, podremos participar en muchos minijuegos, con los que conseguiremos, aparte de algunos extras, el ansiado objeto que nos falta. Completar un sólo nivel os puede llevar, sin exagerar, horas.





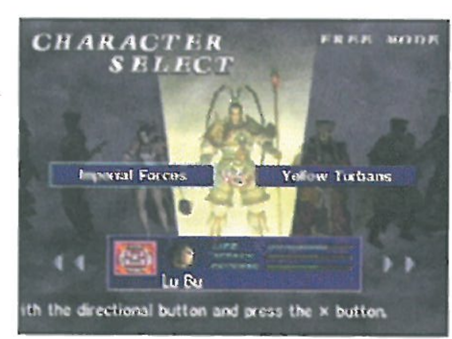


Dynasty Warriors 2

Al mal tiempo... ¡¡¡buena espada!!!



Cada batalla presenta unas condiciones distintas, y en su desarrollo puede incidir la moral de los soldados, el clima o la franja horaria en que se desarrolla.



Inicialmente, sólo contamos con 10 personajes, aunque es posible descubrir 18 más. Cada uno cuenta con un tipo de arma tradicional japonesa, como lanzas, espadas, etc.





Los amantes de los beat´em up encontrarán en *Dynasty Warriors 2* un título que recrea de manera sobresaliente el fragor de una batalla del medievo japonés, y que es una cita ineludible para volver a encontrarse con este género.

Desde el lanzamiento de PS2 en Japón, Koei parece haber sido una de las compañías que más se ha arriesgado a la hora de echarle imaginación a sus creaciones. Buena prueba de ello es *Kessen*, con su innovador y espectacular enfoque de la estrategia, al que se suma este *Dynasty Warriors 2*, un título que apuesta por la acción más desenfrenada y, hasta cierto punto, también caótica.

A DIFERENCIA DE SU ANTECESOR para PlayStation, que fue un juego de lucha tipo *Tekken*, *Dynasty Warriors 2* adopta la mecánica de un beat´em up tradicional, como pueda ser *Final Fight* o *Fighting Force,* aunque con un despliegue técnico acorde con estos tiempos e incorporando algunas posibilidades que pocos títulos han explotado con anterioridad.

Como en otras producciones de la compañía, el eje central del juego gira en torno a las guerras intestinas japonesas, y escojamos al personaje que escojamos de los 10 elegibles (más 18 ocultos), entraremos a formar parte de uno de los tres ejércitos que participaron en estos históricos conflictos.

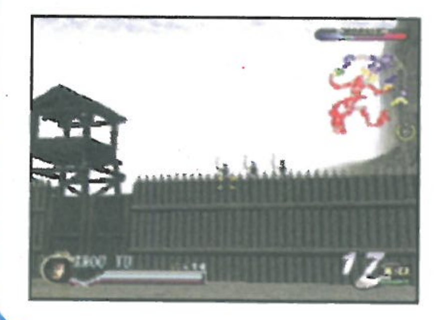
En base a esto, el juego se estructura en torno a una serie de misiones que varían ligeramente según el guerrero que escojamos, aunque todas se limitan a avanzar entre las huestes del ejército rival, repartiendo mandobles para abrirnos paso y derrotar al general enemigo.

Sin duda alguna, lo más sobresaliente de este planteamiento es la cantidad de personajes que Koei ha conseguido poner en pantalla simultáneamente, que, sin exagerar un ápice, supera la treintena casi constantemente. También resulta bastante innovadora la inclusión de un detallado mapa, de gran utilidad para escoger nuestro itinerario entre distintos caminos y conocer la situación de las tropas enemigas, o la existencia de un par de soldados que escoltan al personaje. Pero, pese a todas estas novedades, imposibles de disfrutar en PlayStation, y a su espectacular planteamiento gráfico, *Dynasty Warriors 2* no puede considerarse un título esencial para todos los usuarios de PlayStation 2.

Habilidades de guerrero

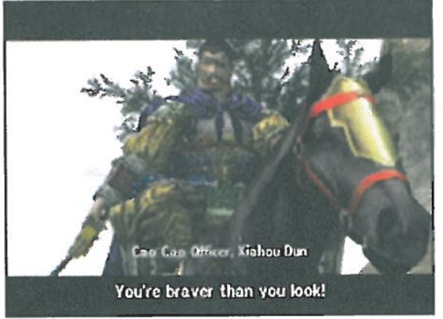
Los 28 personajes controlables cuentan con una serie de habilidades que, en esencia, se reducen a efectuar combos, ataques especiales (arriba), disparar con arco (abajo, izquierda) y montar a caballo (abajo, derecha). En un principio, estas habilidades pueden parecer suficientes, pero a medida que avanzamos en el juego se echa en falta una mayor variedad.



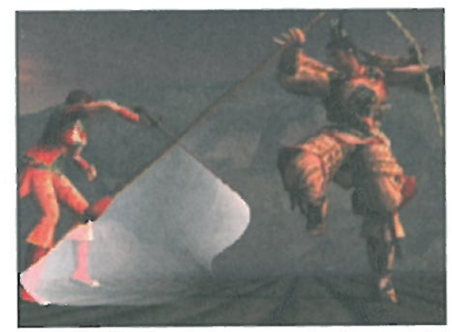








Durante la batalla nos encontraremos con algunos oficiales enemigos, que aparecen en el juego como jefes finales de dificultad intermedia.



Dynasty Warriors 2 cuenta con una espectacular secuencia de vídeo en tiempo real que, gracias a una opción oculta, podemos modificar y alterar a nuestro gusto.



COMO OCURRE EN ESTE TIPO DE JUEGOS, la mecánica tiende a hacerse excesivamente repetitiva, ya que nuestro único objetivo es abatir a todos los soldados que salgan a nuestro paso. Esto, que al principio resulta bastante atractivo, acaba convirtiéndose en un sistema demasiado monótono, ya que no disponemos de un abanico de combos y ataques especiales lo suficientemente variado como para enganchar a base de variedad. Además, el esfuerzo técnico que supone poner tal cantidad de personajes en pantalla incide de manera negativa en la calidad de los escenarios, que tienen bastante niebla, poca profundidad y cuentan con un nivel de detalle mínimo.

Tampoco podíamos olvidarnos de un aspecto que nos ha llamado poderosamente la atención y es que, del enorme grupo de enemigos que nos suele rodear constantemente, sólo hay uno o dos que nos atacan, lo que consigue que parezca que la Inteligencia Artificial del resto de enemigos se encuentra con "encefalograma plano".

Por todo esto, no cabe duda de que *Dynasty Warriors 2* es un título que hará las delicias de los amantes de los beat´em ups de corte clásico, pero que, pasada la emoción inicial de ver tantos personajes a la vez en la pantalla, quizás defraude a aquéllos que esperan algo más profundo de un título de nueva generación. No cabe duda de que el juego es muy espectacular, pero hace aguas en otros apartados. Por esta razón, antes de comprarlo, os recomendamos que lo probéis, y salgáis de dudas.

Koei ha conseguido dar forma a un título que tiene detalles técnicos de gran nivel, pero su sistema de juego resulta limitado para estos tiempos.



Sin lugar a dudas, el aspecto más llamativo de *Dynasty Warriors 2* es la cantidad de personajes que es capaz de poner en pantalla durante los combates. Mirad esta imagen y decidnos si alguna vez habíais visto una batalla tan masiva.

Antes de actuar, diseña tu propia estrategia





En *DW2* los gigantescos escenarios ofrecen al jugador una completa libertad de movimientos y una serie de rutas alternativas parar llegar al enfrentamiento con el general enemigo. Por esta razón, en cualquier momento podemos consultar un mapa para comprobar la situación de las tropas y los posibles caminos, aunque también es posible ver estos datos en la parte superior derecha de la pantalla de juego.

DYNASTY WARRIORS 2
Virgin - Beat ´em Up

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Precio: **5.990 ptas. (36,00 €)** — Edad: **+18**
Memory Card 2 (2[illegible] Kb) — Dual Shock 2

Gráficos **7** — Sonido **6** — Diversión **7**

- El elevado número de personajes que aparecen en pantalla.

- El abuso de la niebla.
- No poder participar 2 jugadores.

7

Pese a que DW2 impresiona durante los primeros minutos, las propias limitaciones del género hacen que resulte a la larga repetitivo. Falta innovación.

Tekken Tag Tournament

La cara más realista de la lucha

Muy pocos juegos se ganan el calificativo de obra maestra con su primera aparición, y después son capaces de revalidar su condición secuela tras secuela. *Tekken* es uno de esos elegidos, y Namco no tardó en traer a PlayStation 2 esta nueva entrega de su serie, que consiguió, sin duda, mantener a estos míticos luchadores en lo más alto del podium.



Las mejoras gráficas son la mejor tarjeta de presentación de este nuevo *Tekken*. Las briznas de hierba de este escenario son impresionantes.

Resulta un poco trivial recordaros a estas alturas lo que ha supuesto la mítica saga *Tekken* dentro del género de la lucha, y más concretamente en la exitosa carrera de PlayStation. Por esta razón, el lanzamiento de *Tekken Tag Tournament* es, sin duda alguna, una de las opciones de compra más seguras para PS2, tanto por su elevada calidad técnica como por su impagable jugabilidad, que respeta a pies juntillas el espíritu de las tres primeras entregas de la saga. Pero, pese a todas estas virtudes, cabe preguntarse: ¿realmente es *Tekken Tag Tournament* un título apropiado para el salto a una nueva generación? La respuesta, como casi siempre, depende de las expectativas de los usuarios, que pueden tener reacciones muy dispares dependiendo de lo que esperan ver en esta nueva entrega.



LOS MÁS ACÉRRIMOS FANS DE LA SAGA van a encontrar en su mejoradísimo apartado gráfico la excusa perfecta para hacerse con esta conversión para PS2, ya que supera con creces lo que pudimos ver en los salones recreativos hace un año. Aspectos como la detallada musculatura, la sensación de volumen o el descomunal tamaño de los personajes son tan sólo una minúscula muestra del impresionante trabajo gráfico, aunque no podemos olvidarnos de las hiperrealistas sombras en tiempo real o los abundantes detalles ornamentales que inundan los escenarios, como los personajes animados que pueblan los fondos o las plantas que nos impiden ver el suelo. A esto hay que añadir los típicos extras que Namco ha incluido para la versión doméstica, como el impagable juego de bolos (Tekken Bowl) y las mejoras gráficas que ha sufrido la versión PAL respecto al original japonés, ya que los programadores han revisado el código y han introducido el famoso Antialiasing para



Antes de comenzar el combate, nuestra pareja discutirá "amistosamente" la táctica que piensa seguir.



Una nueva demostración del altísimo nivel gráfico de esta entrega de la serie, con los copos de nieve cayendo mientras luchamos. ¿No sentís frío?

Algo más que la conversión de la recreativa


La versión de *TTT* para PS2 incluye este divertido Tekken Bowl, un simulador de bolos que no aparecía en el arcade original.


Al pausar, una nueva opción extra nos permite guardar en la tarjeta de memoria hasta diez instantáneas del juego.


Por último, las secuencias de vídeo que ilustran los finales son geniales, y demuestran la expresividad de los personajes.



Nada más y nada menos que 34 personajes integran el plantel de Tekken Tag Tournament. ¿Cuál es tu preferido?



Tekken Tag fue el título que más brilló en el lanzamiento de PS2, y todavía sigue siendo el beat´em up más completo.



Algunos personajes pueden usar unas técnicas de lucha especiales. Lei Wulong es uno de ellos, y aquí le veis en la postura de la grulla o del borracho.

Aunque salió hace un año, su calidad y su precio hacen que TTT siga siendo la mejor opción para los fans de la lucha.

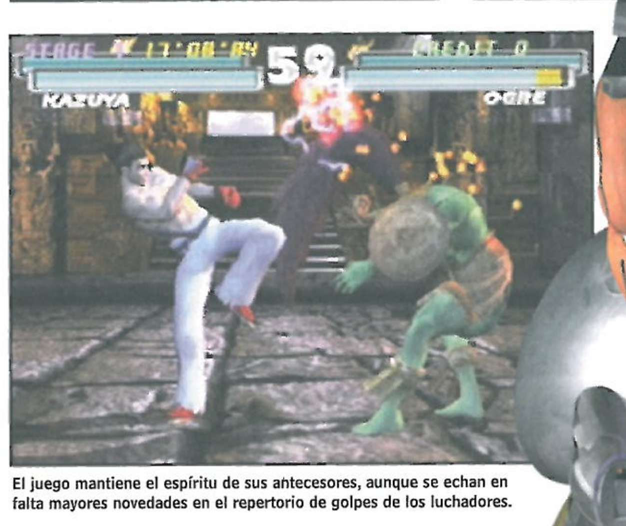
mejorar aún más la apariencia de luchadores y entornos. El resto, es decir, el sistema de juego y sus infinitos golpes, llaves, Reversals, Chicken´s y demás técnicas, apenas han variado respecto al arcade, algo que será muy bien recibido por los seguidores habituales de la Coin Op.

También veremos usuarios que, sin falta de razón, pueden decir que *TTT* sigue siendo "el mismo perro con otro collar", es decir, que bajo esa capa de maquillaje gráfico que muestra el juego, descansa en realidad la máquina recreativa tal cual fue concebida, sin mejoras o innovaciones a nivel jugable.





Aunque es un simulador serio y de corte riguroso, *TTT* también tienenumerosos golpes y momentos hilarantes, como este baile en plan "Macarena" de Panda.



El juego mantiene el espíritu de sus antecesores, aunque se echan en falta mayores novedades en el repertorio de golpes de los luchadores.

34 Luchadores para un único torneo

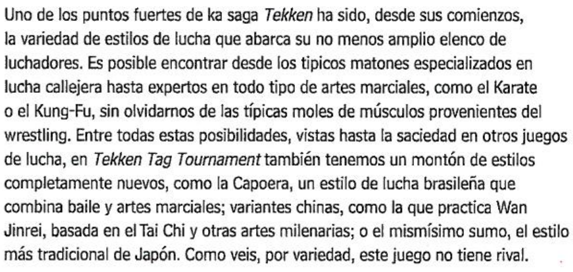









Alex/Roger. Cruce entre dinosaurio y canguro, combina las técnicas de King con la fuerza de una bestia.



Uno de los puntos fuertes de ka saga *Tekken* ha sido, desde sus comienzos, la variedad de estilos de lucha que abarca su no menos amplio elenco de luchadores. Es posible encontrar desde los tipicos matones especializados en lucha callejera hasta expertos en todo tipo de artes marciales, como el Karate o el Kung-Fu, sin olvidarnos de las típicas moles de músculos provenientes del wrestling. Entre todas estas posibilidades, vistas hasta la saciedad en otros juegos de lucha, en *Tekken Tag Tournament* también tenemos un montón de estilos completamente nuevos, como la Capoera, un estilo de lucha brasileña que combina baile y artes marciales; variantes chinas, como la que practica Wan Jinrei, basada en el Tai Chi y otras artes milenarias; o el mismísimo sumo, el estilo más tradicional de Japón. Como veis, por variedad, este juego no tiene rival.



Angel/Devil. Las reencarnaciones del bien y el mal tienen un objetivo claro: destruir a su contrapunto.

Anna Williams. Aunque se ha dado a la mala vida, Anna quiere demostrar que es mejor que su hermana, Nina.



Armor King. El entrenador de King vuelve para acallar los rumores que circulan sobre su enfermedad.

Baek Doo San. El gran maestro del Taek Wondo aspira a medirse con Hwoarang, su mejor discípulo.



Bruce Irvin. Es campeón mundial de Muai Thai, y su única meta es quedar por delante del resto de luchadores.



Bryan Fury. Mercenario y guerrillero. No tiene mucha técnica, pero confía en su fuerza bruta y resistencia.



Eddy Gordo/Tiger. El estilo brasileño (Cappoeira) tiene su mejor ejemplo en esta pareja de luchadores.



Forest Law. Este "Bruce Lee" se ha inscrito en el torneo para demostrar a su padre que es su digno sucesor.



Ganryu. Este enorme campeón de Sumo viene para imponer su ley milenaria dentro del ring.



Gunjack. Una de las variantes experimentales de este androide participa para ponerse a punto.



Heihachi Mishima. Es el promotor del torneo, y esconde fines oscuros y ocultos tras su organización.



Hwoarang. La cara más agresiva del Taek Wondo. Quiere demostrar que es superior a su maestro.



Jack-2. Es el prototipo original, y el que más problemas ha dado, sobre todo porque tiene sentimientos...



El modo Tag nos permite elegir dos luchadores en cada combate, y cambiar de personaje durante la pelea.



Nosotros partiéndonos la cara y allí, al fondo, un montón de gente como si nada. ¿Es que no prestan atención?





En este sentido, se puede echar en falta un poco más de imaginación, ya que la forma en la que se desarrollan los combates sigue resultando muy parecida a la que ya vimos en *Tekken 3*, algo que ni siquiera la inclusión del modo Tag consigue cambiar. Sirva de consuelo que en la cuarta entrega de la serie, que está ya disponible en los salones recreativos, y llegará a lo largo del año que viene a PS2, los programadores sí han dado verdaderas muestras de innovación a la hora de pelear.

Sea cual fuere vuestro punto de vista, nosotros seguimos pensando que *Tekken Tag Tournament* es, hoy por hoy, uno de los juegos que no deberían faltar en vuestra incipiente "juegoteca" de 128 bits, a pesar de no ser un prodigio de la originalidad. Su irresistible apartado gráfico es de lo mejorcito que hemos saboreado en mucho tiempo, y también cuenta con algunos detalles francamente impresionantes, que nunca antes habíamos visto en un juego para una consola doméstica. Además, a pesar de que no aporta demasiados movimientos nuevos respecto a su antecesor directo, *TTT* tiene razones de sobra para revalidar el título de beat´em up más completo y complejo del mercado, no sólo de PS2,



Jin Kazama. Es el único nieto de Heihachi, y el actual portador de la maldición de la familia Mishima.



Julia Chang. Al igual que su madre, tiene que participar en el torneo para defender el medio ambiente.



Jun Kazama. Es la madre de Jin, y había desaparecido del panorama de la lucha para criar a su "hijito".



Kazuya Mishima. El padre de Jin es uno de los luchadores más despiadados que veréis en el torneo.



King. La lucha libre americana llega de la mano de King, capaz de hacer una serie de llaves demoledora.



Kuma/Panda. La relación amor-odio de esta curiosa pareja de oseznos quizás se aclare durante el torneo...



Kunimitsu. El rival de Yoshimitsu participa en el torneo para zanjar de una vez por todas su enemistad.



Lee Chaolan. Su meta es conseguir controlar el conglomerado Mishima, que es propiedad de Heihachi.



Lei Wulong. Pese a su parecido con Jackie Chan, este policía busca a un peligroso delincuente. ¿Quién será?



Ling Xiaoyu. La cara más bella de las artes chinas, en la piel de una inocente estudiante de instituto.



Michelle Chang. Esta ecologista participa para imponer a Heihachi el respeto por el medio ambiente.



Mokujin/Tetsujin. Estos muñecos son capaces de adoptar las habilidades de los demás luchadores.



Nina Williams. Tras morir su padre, la rivalidad con Anna ha ido a más, aunque quizá cambie ahora...



Ogre. Quiere imponer su diabólica ley, aunque es más poderoso si se fusiona con alguien.



Paul Phoenix. El estilo de pelea callejero llega de la mano de un luchador completísimo.



Prototype Jack. La nueva evolución del prototipo Jack-2 incorpora nuevas técnicas, pero no es perfecto.



True Ogre. La transformación de Ogre es más demoledora, y pretende instaurar un reino de odio y miedo.



Unknown. Es el único nuevo, y al igual que Mokujin, sus técnicas varían en cada cambio con su pareja.



Wang Jinrei. El maestro de Ling Xiaoyu quiere demostrar que, incluso a su edad, se puede dar "guerra".



Yoshimitsu. Junto con Kunimitsu, es el único personaje que va armado, algo que supone una ligera ventaja.









algo que no está al alcance de cualquiera que lo intente.

EN DEFINITIVA, *TTT* HARÁ LAS DELICIAS de los seguidores de la saga, y en especial, de todos aquellos que no hayan tenido contacto con la tercera entrega desde hace bastante tiempo. Es, por todo lo dicho anteriormente, una oportunidad irrepetible para que los aficionados al género se reencuentren con esta inimitable saga, que además debe ser considerada como la mejor piedra de toque para todo el que quiera tener una idea de lo que PS2 puede llegar a decir en el terreno de la lucha. En espera de que lleguen su nueva entrega y títulos como *Virtua Fighter 4*, es la mejor opción disponible.





Oni

Una aventura para ir abriendo boca

Hasta la llegada del esperadísimo *Metal Gear Solid 2*, *Oni* se va a convertir en la aventura de acción más larga, divertida y también complicada de PlayStation 2. Es un juego que destaca por contar con un preciosista "look" manga, cuidado al milímetro.

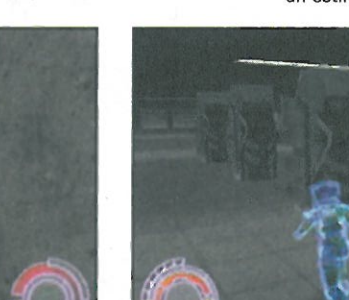


Pocos juegos de origen americano parten de un concepto, argumento y grafismo tan claramente inspirado en el manga y, más concretamente, en la inimitable carrera del maestro Masamune Shirow, quien se ha ganado el reconocimiento internacional con Appleseed y Ghost In The Shell. Pero más sorprendente que su inspiración manga, es el hecho de que hayan fusionado un estilo de juego que ha calado más hondo en occidente, como es el de las aventuras de acción tipo *Metal Gear Solid*, con un retorcido argumento y futurista entorno propio de la obra de Shirow. Suena bien, ¿verdad?

POR SU CONCEPTO DE JUEGO, *Oni* es una futurista aventura de acción que bebe de las fuentes de *Metal Gear* y *Syphon Filter*, en el sentido de que hay momentos para dar rienda suelta al gatillo, así como situaciones en las que debemos calcular con cuidado nuestro siguiente paso. Además, es lo bastante inteligente como para no llegar a plagiar de manera descarada ninguna de estas dos obras maestras.

Por si todo esto fuera poco, *Oni* se ha beneficiado de un argumento digno de la obra de Masamune Shirow, que nos presenta un mundo gobernado por máquinas y una sociedad compuesta por seres mejorados con todo tipo de implantes cibernéticos, dando forma a un universo imaginario en el que tienen cabida todo tipo de delitos y errores informáticos que provocan el delirio de algunos ordenadores y máquinas. Por esta razón, quien haya tenido contacto con Shirow no se extrañará al descubrir que Konoko, la bella protagonista, es, como en sus obras más importantes, una agente de policía. Konoko tiene que resolver las 30 misiones que componen el juego, para lo que podrá hacer uso de un completo e imaginario arsenal, así como de un amplio repertorio de habilidades, entre las que se encuentran todo tipo de golpes y llaves y acciones, como manipular ordenadores o desplazarse sin hacer ruido.

Sin duda, es esta riqueza de posibilidades la que hace de *Oni* una experiencia de juego francamente recomendable, ya que ofrece al jugador una libertad total para resolver las numerosas situaciones que presenta, ya sea haciendo uso de las armas y técnicas de combate, o bien eludiendo el enfrentamiento y pasando desapercibidos. Eso sí, no penséis que por todas estas



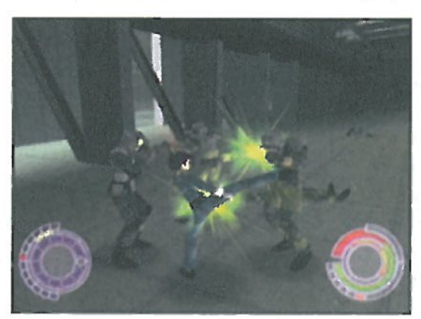
Los enemigos podrán desarmarnos, cogernos, golpearnos... vamos, que nos hacen de todo menos caricias.

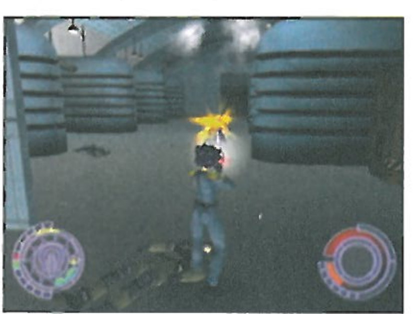


Muchos inocentes nos obsequiarán con objetos de diversa índole, como este escudo especial.

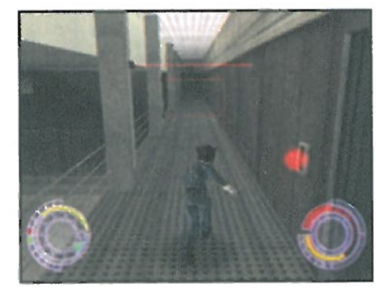
¿Nos liamos a golpes o a disparos?

Oni pone a disposición del jugador un amplio repertorio de llaves y combos de puñetazos y patadas, así como la posibilidad de utilizar todo tipo de armas. A decisión nuestra queda utilizar unas y otras para acabar con los enemigos, aunque tendrás que pensarlo bien antes de actuar, ya que en cada situación requiere estrategias diferentes.

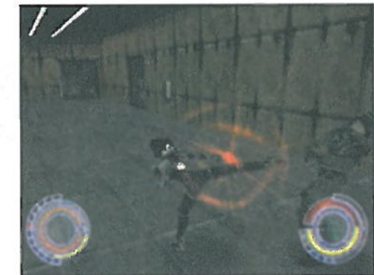




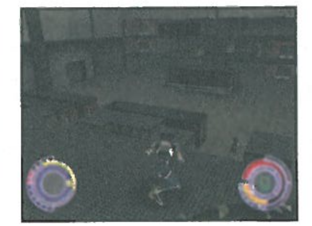








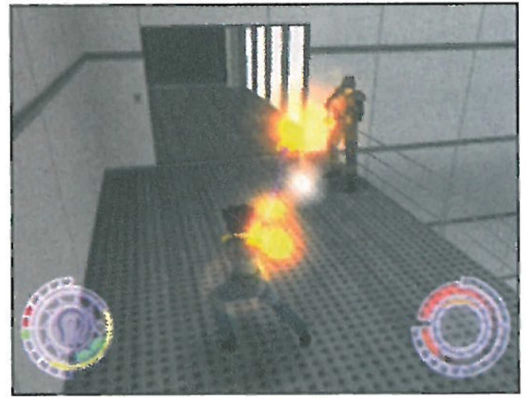




posibilidades *Oni* es un juego fácil, ya que su elevada dificultad os invitará a pensar de manera casi estratégica antes de dar el siguiente paso, puesto que el más mínimo error puede significar la "muerte" de unos rehénes o de Konoko.

EL APARTADO GRÁFICO NO DESMERECE en comparación con el concepto de juego, ya que tanto personajes como escenarios están claramente inspirados en el manga. Los primeros, además, cuentan con un buen puñado de animaciones y con un acabado sobresaliente, con detalles de calidad como los geniales brillos de las armaduras. Por desgracia, los escenarios no consiguen alcanzar el nivel de calidad de los personajes, ya que a pesar de estar muy bien diseñados, apenas presentan puntos interactivos. Por último, las abultadas opciones de juego exigían un sistema de control bastante complejo, algo que ha sido solucionado gracias a un completo tutorial y una guía de movimientos que podemos consultar durante el juego.

Por fortuna, *Oni* ha llegado traducido y doblado, algo de agradecer teniendo en cuenta su fabuloso argumento y numerosos cuadros de texto. Por lo demás, los usuarios de PS2 tienen ante sí una de las primeras aventuras de acción de calidad, que aparte de ser completamente original, cuenta con numerosas horas de juego y todo el sabor de un gran manga.

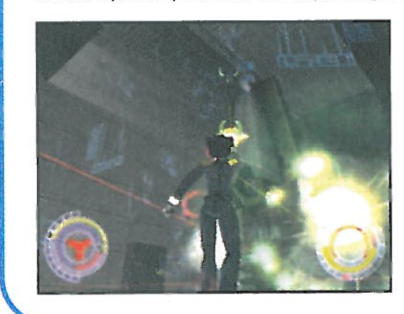


Esta pantalla nos sirve para definir el apartado gráfico de *Oni*: buenas animaciones y detalles de calidad, como los destellos de luz de los disparos. Pero, ¿no echáis de menos más detalles en el escenario?

La mezcla de acción frenética, sigilo e investigación, unida a la ambientación manga, hacen de Oni una gran opción para los amantes de las aventuras.

El gobierno de las máquinas

Como sucede en las obras de Shirow, muchas de las misiones que tenemos que resolver tienen como protagonistas a máquinas inteligentes que han perdido el control y humanoides que han sido mejorados con todo tipo de implantes. Obviamente, estos tipos de criaturas asumen el papel de enemigo final.

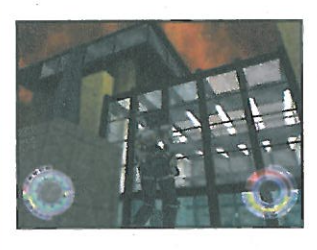




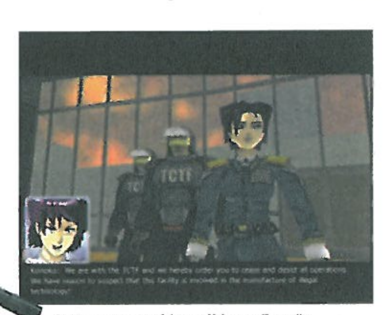
Entornos tan grandes como inertes

Pese a que los escenarios de *Oni* resultan gigantescos y cuentan con un buen nivel de detalle, lo cierto es que apenas encontramos zonas interactivas o sensibles de ser alteradas por los disparos de las armas. Y es que, tan sólo ciertos ordenadores y terminales consiguen dar un poco de vida a unos escenarios que pecan de inertes.









Finalmente, Oni ha salido en España completamente traducido y doblado.



El sigilo juega un papel muy importante, ya que a menudo es mejor evitar el enfrentamiento.



***Oni* no utiliza niebla para ocultar la formación de los escenarios, por profundos que éstos sean.**



Kuri Kuri Mix

El remedio contra el aburrimiento

No es muy frecuente encontrar juegos que apuesten por la diversión directa, la risa, la originalidad y la frescura. *Kuri Kuri Mix* es uno de ellos, así que no lo perdáis de vista.

Puede parecer exagerado, pero *Kuri Kuri Mix* es el juego más original y divertido que hemos tenido ocasión de disfrutar en mucho tiempo. Y cuando decimos divertido nos referimos a diversión pura y dura, a diversión inmediata e irresistible. Su originalidad, sus muchas peculiaridades y, sobre todo, su desarrollo basado en la cooperación de dos personajes, hacen de *Kuri Kuri* un título absorbente, adictivo y muy a tener en cuenta.

A caballo entre las plataformas y el puzzle, *Kuri Kuri* nos coloca a los mandos de dos personajes que deben recorrer un escenario 3D avanzando hacia el fondo de la pantalla en dos zonas paralelas. En el camino habrá enemigos, saltos y, sobre todo, cantidad de puzzles que sólo se pueden resolver con la participación conjunta de los dos personajes. Las situaciones que se van sucediendo son tan sorprendentes como divertidas, y siempre pensadas para poner a prueba tanto nuestra astucia para descubrir el intríngulis del asunto, como nuestra habilidad a la hora de ponerlo en práctica. Ajustar la varilla de un trombón y pulsar las teclas mientras el otro personaje sopla, manejar cooperativamente un tanque o tocar una melodía a dúo en un piano gigante, son sólo algunos ejemplos de lo que *Kuri Kuri* nos depara; sin olvidarnos tampoco de los puzzles más "sencillos", como pisar interruptores que abren puertas, cortar la electricidad, activar palancas y poleas, poner en marcha una gramola girando la palanca... Os aseguramos que no nos hemos sorprendido y reído tanto desde hace mucho tiempo.

ESTE ADICTIVO DESARROLLO SE POTENCIA por la necesidad que tendrán los dos jugadores de hablar entre ellos y ponerse de acuerdo para solucionar los puzzles. Así, tendrán que saltar a la vez, o uno tendrá que mantener girando una rueda hasta que el otro les avise de que lo puede dejar.

A todo este entramado se añade la dificultad de un tiempo que corre que se las pela, y que se erige como el principal obstáculo: no sólo hay que adivinar qué hacer y hacerlo, sino además lograrlo en el menor tiempo posible. Seguro que se os escapa más de una carcajada.

Por si fuera poco, *Kuri Kuri* permite que un solo jugador se enfrente al reto manejando a los dos personajes a la vez, uno con cada stick del pad. Os aseguramos que es una locura y que requiere una coordinación impecable. También existe un modo para cuatro, y secretos y mundos que se van abriendo a medida que avanzamos.

En total hay 9 mundos temáticos, todos construidos con solidez, detalles e imaginación. Técnicamente es más que correcto y la única pega es que es tan adictivo que puede que en una sentada os juguéis cuatro o cinco mundos, por lo que su duración no parece muy alta, aunque sí tiene un buen "replay", ya que es interesante volverlo a jugar para ver si podemos mejorar nuestros tiempos y localizar items ocultos.

Nuestro consejo es que lo probéis: ya veréis cómo no os quedáis indiferentes.

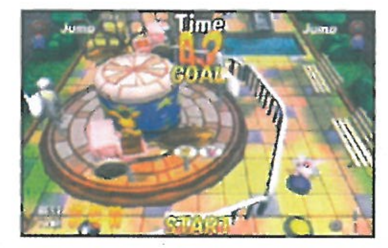


Algunos escenarios ocultan zonas secretas, que nos depararán algunas sorpresas extras.



Cada uno de los nueve mundos está compuesto de cuatro niveles y un enemigo final.



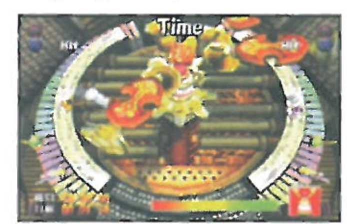


Jefes finales

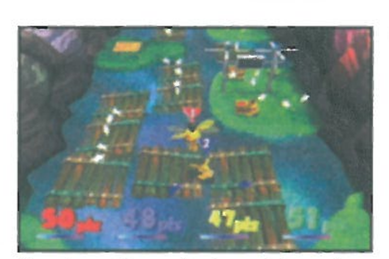
Los enemigos finales de cada mundo son el ejemplo más claro de la imaginación que se ha empleado en el desarrollo del juego. Siempre habremos de enfrentarnos a ellos cooperando: a veces, uno de los personajes hará de cebo mientras el otro ataca; en otras ocasiones, uno manejará un coche o una motora mientras el otro dispara... Nunca son iguales, pero siempre son hilarantes.











El modo para 4 nos enfrenta a un todos contra todos, menos divertido que la aventura.



En este caso, cada jugador debe mover una de las orugas del robot para desplazarse y coordinar sus acciones para dar el golpe que despeje el camino.





1ª Comunión de Luisín.

Para aquellos que siempre han soñado ser una estrella.

Gritos, nervios, fotos y hasta entrevistas. Todo lo que hay que pasar para ser una gran estrella de "Esto es fútbol 2002". Entra en el estadio, mira a tus ídolos a los ojos, más de 200 rostros de los mejores jugadores y chuta a puerta. Celebra los goles con tus compañeros de equipo y escucha como ruge el campo con los cantos de la afición. Además puedes sentir la tensión del partido como en una auténtica retransmisión. Disfruta de un mayor realismo con las jugadas más asombrosas. Vive toda la emoción del fútbol.





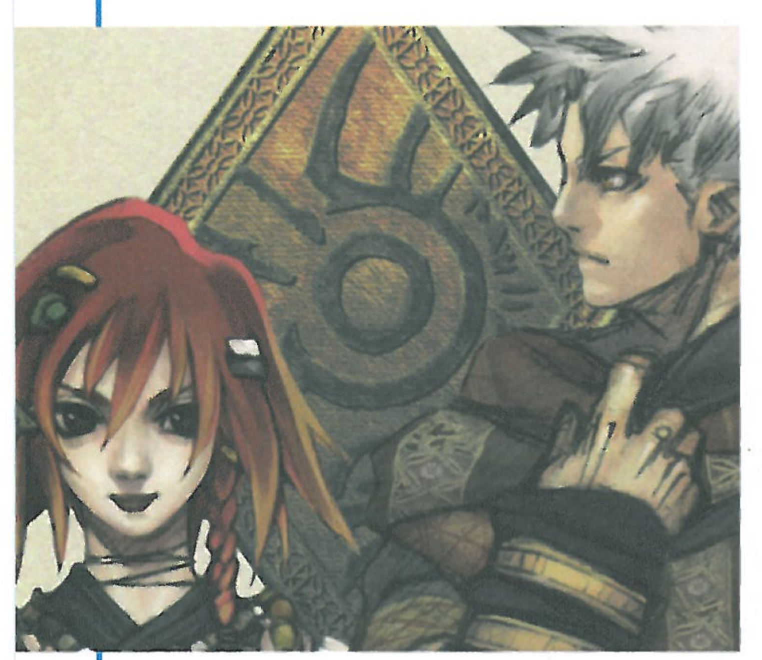
www.tif2002.com

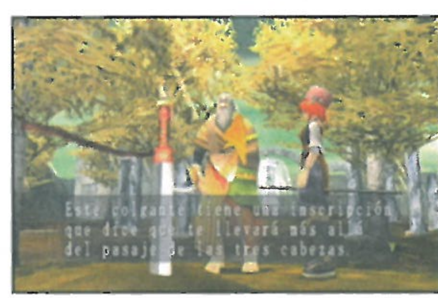


PlayStation 2

Evergrace

Entre la acción y la aventura





El juego está traducido y doblado al castellano, lo que nos permitirá ir profundizando sin problemas en la historia.



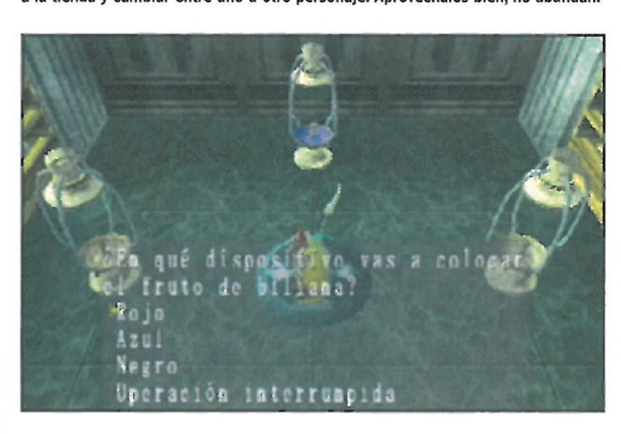
Podremos mover la cámara a nuestro antojo, tanto mientras nos movemos, como optando entre tres niveles de zoom.







Estos enormes cristales son los que nos van a permitir salvar la aventura, acceder a la tienda y cambiar entre uno u otro personaje. Aprovéchalos bien, no abundan.



Gracias a Crave, los usuarios de la nueva consola de Sony pudimos disfrutar de un juego de rol atractivo y dinámico, que comenzó a demostrar algunas de las posibilidades jugables de PlayStation 2.

Se puede decir que *Evergrace* ha sido el primer juego de rol interesante para PlayStation 2. Por desgracia, lo que no es posible afirmar es que sea un título altamente sorprendente, ni que tenga la complejidad y la fuerza de los *Final Fantasy*, pero sin duda es una opción más que atractiva para que los usuarios de la nueva consola de Sony podamos disfrutar de rol de muchos bits.

Quizá lo primero que habría que matizar es que *Evergrace* no es un RPG puro, al estilo de la saga *Final Fantasy*, sino un Action RPG más en la línea de *Alundra*, donde los combates se desarrollan en tiempo real y prima tanto la habilidad a la hora de repartir mandobles, como nuestra estrategia al seleccionar el arma más adecuada. Además, *Evergrace* ofrece un mundo totalmente tridimensional por el que podemos desplazarnos con libertad, cambiando de cámara a nuestro antojo e incluso eligiendo tres niveles de zoom.

EL ARGUMENTO NOS PONE EN EL PAPEL de dos personajes, chico y chica, transportados a un mágico mundo dominando por extrañas fuerzas maléficas. Los héroes no se conocen, no saben como han llegado hasta allí y pertenecen a mundos muy diferentes. De hecho, cada uno de ellos vivirá aventuras independientes, sin llegar a conocerse y casi sin coincidir en los mismos escenarios. La peculiaridad de *Evergrace* es que si empezamos jugando con uno de ellos y nos quedamos atascados, siempre podremos seguir jugando con el otro o, por el contrario, jugar primero una de las aventuras y luego la otra. En cualquier caso, sea cual fuere el personaje que elijamos, nuestra tarea siempre va a ser la misma: desentrañar el complejo argumento persiguiendo a la criatura

Y también hay enemigos finales...



Las distintas mazmorras tienen sus enemigos característicos, pero además, debemos estar preparados para vernos las caras con o dos enemigos finales de monstruoso aspecto y pétrea coraza. Normalmente, para acabar con ellos habremos tenido que encontrar antes un arma específica, que será la única que puede hacerles daño. Aunque también habrá que tener en cuenta los poderes extra de nuestra equipación.



En algunas ocasiones será preferible salir por piernas antes que intentar acabar a la vez con todos los enemigos que aparezcan.

Según la fuerza con la que presionemos el botón de ataque daremos golpes más o menos fuertes, en función la barra de energía de nuestra arma.

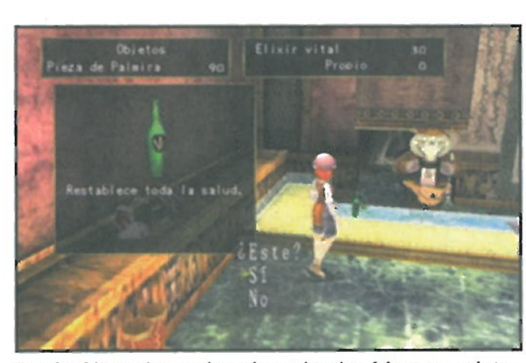
responsable de que estemos en este extraño universo.

BÁSICAMENTE, LO QUE NOS PROPONE *Evergrace* es la resolución de mazmorras en las que tenemos que visitar distintas salas pasando por laberintos y buscando los items que nos ayuden a solucionar los puzzles, sencillos unas veces y complejísimos en otras. Por el camino iremos conociendo a nuevos personajes y hallando armas y armaduras que nos otorgan poderes especiales o nos abran nuevas posibilidades. De hecho, la alternancia de armamento y equipación será continua, ya que no todas las armaduras van bien en todos los casos y siempre hay armas mejores para cada enemigo. Es más, podremos equipar a nuestro héroe con dos armas que cambiaremos con rapidez con el stick derecho del pad.

El principal defecto de *Evergrace* es no desarrollar más la faceta aventurera del juego, en el sentido de que nos encontramos con muy pocos personajes con los que hablar o recopilar pistas, y su desarrollo resulta bastante lineal, al encadenarse la mazmorras sin posibilidad de acceder a un mundo principal donde entablar nuevas relaciones, visitar tiendas o iniciar las siempre agradecidas búsquedas paralelas. Sin embargo, a su favor también cuenta con algunos detalles interesantes, como el uso analógico de los botones del Dual Shock 2 de manera que según la intensidad con que los pulsemos nuestros ataques serán más potentes; o las divertidas posibilidades que nos dan las armas y accesorios que podemos llegar a acumular.

Como ya hemos dicho, no es el RPG definitivo, pero resulta divertido, sorprende en algunos aspectos y, pese a no ser demasiado largo, no es fácil y sabe atrapar. En definitiva, una opción que deben tener en cuenta los que quieran disfrutar del género en PlayStation 2.

Aunque Evergrace deja de lado la faceta aventurera de los RPG, es un juego que sabe engancharnos y ofrece divertidos alicientes para los usuarios de PlayStation 2.



Este simpático tendero puede vendernos de todo: pócimas, armas, botas, cascos... Y si vamos bien vestidos, hasta premiará nuestro buen gusto.



No todos los enemigos reaccionan igual a las mismas armas, por lo que tendremos que descubrir cuál de ellas es el mejor en cada caso.

Héroes con varias caras

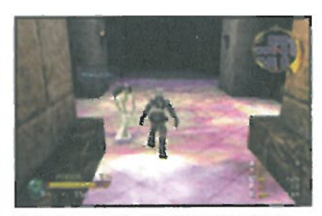
A lo largo de la aventura, nuestros héroes irán comprando y encontrando numerosos objetos, armas, talismanes... Su aspecto exterior cambiará enormemente según los items elegidos, y sus habilidades también pueden sufrir notables variaciones.





El héroe variará de aspecto según cómo le equipemos. Además, los items pueden aumentar o disminuir ciertas habilidades, por lo que deberemos tener en cuenta el tipo de situaciones a las que nos vamos a enfrentar para equipar los adecuados.





Del mismo modo, algunas armas, botas o amuletos tienen poderes extra que se activan al equiparlos en la combinación correcta. Aquí tenéis dos ejemplos: arriba, un ataque especial; abajo, levitar sobre zonas peligrosas...



Esto es Fútbol 2002

Se inicia la nueva temporada en PS2



Los jugadores son reconocibles gracias a detalles como botas, estatura o pelo.



La respuesta de los botones es muy buena y nos permitirá hacer jugadas rápidas.

Sony y Team Soho abrieron la nueva temporada consolera con un título de enorme calidad, capaz de ponerle las cosas muy difíciles a los dos grandes, *FIFA 2002* y *Pro Evolution Soccer*. Que se preparen los aficionados porque... ¡esto sí que es fútbol!

Tras la toma de contacto con los juegos del año pasado, los aficionados al deporte rey ya empezábamos a echar en falta un simulador que realmente nos ofreciera sensaciones diferentes a las ya vividas con PSOne. Pues bien, Sony fue la compañía que más prisa se dio a la hora de presentar su flamante apuesta de cara a esta temporada, y lo cierto es que, por calidad gráfica, jugabilidad y número de opciones y posibilidades, *Esto es Fútbol 2002* cumplió con las expectativas que había creado.

LO PRIMERO QUE LLAMA LA ATENCIÓN es el cuidado apartado gráfico. Pese a que la cámara cercana a veces no resulta lo bastante cercana, lo cierto es que sólo por la recreación del aspecto físico de los jugadores este apartado ya sobresaldría. Raúl, Beckham, Batistuta, Roberto Carlos... todos están recreados de la forma más fiel jamás vista hasta la fecha. Pero es que además los rostros tienen una expresividad alucinante. Cada fallo, bronca arbitral, etc. es un auténtico goce visual, que además contribuye a crear la fenomenal ambientación del juego, apoyada también en infinidad de detalles como las "calvas" en el césped, la profundidad de los estadios o las bengalas en las gradas.

Pero la sensación de que nos hallamos en un campo de fútbol no sólo llega del lado visual. El apartado jugable contribuye de forma decisiva a este aspecto. En primer lugar, el control es muy acertado, ya que conjuga realismo con accesibilidad o, dicho de otra forma, es fácil hacerse con los mandos, pero no tanto elaborar una jugada de calidad. El sistema de pases ha sido redefinido por completo y ahora, en lugar de centrar al pie del compañero, pasamos el balón en la dirección que queremos, acción que es mucho más realista. Además del control, la fidelidad que Team Soho ha querido imprimir a *EEF 2002* se nota en todos los rincones del campo. Detalles como el poder "tirarte a la piscina", el respeto a las leyes



Hay un botón que nos permite fingir la falta, pero ojo con el descaro, que el árbitro puede amonestarnos.



Las flechas en la pantalla nos muestran las direcciones hacia las que podemos pasar la pelota.



Los lanzamientos a balón parado son quizá el aspecto que menos nos ha gustado de *EEF 2002*, ya que resulta un tanto limitado con respecto a otros juegos.



Una secuencia de vídeo seguirá a toda jugada interesante. No perdemos detalle.

¡En el "pellejo" de los futbolistas!

Las animaciones tras los lances interesantes del partido contribuyen a crear la fenomenal ambientación de *EEF 2002*. En ellas podremos ver el trabajo de los grafistas, que han modelado los rostros de los 250 jugadores más importantes a base de fotografías de los mismos desde distintos ángulos. Enfados, lamentos, sonrisas irónicas... como en la vida misma.



El colegiado reprende a un jugador y le "invita" a que se quite de su vista o le saca una tarjeta.



El guardameta sevillista "abronca" a su defensa por un fallo en el marcaje que les ha costado un gol.

Tanto en el apartado gráfico como en el jugable, Esto es Fútbol 2002 refleja con fidelidad todos los aspectos que rodean el desarrollo de un verdadero partido de fútbol.

de la inercia, regates muy realistas o que la barrera pueda saltar ante el tiro de una falta, son sólo ejemplos de la fidelidad que persigue.

SI A TODO ESTO LE SUMAMOS la infinidad de campeonatos y equipos (375 selecciones y clubes con las plantillas actualizadas y los nombres reales de los jugadores, aunque no así de los equipos), los cuatro niveles de dificultad y el potente editor que posee, hay *EEF 2002* para rato. Por supuesto que tiene algunos "defectillos", como algunas limitaciones en los tiros a balón parado o los comentarios de Gaspar Rosetti, pero lo cierto es que con este fenomenal trabajo Sony parece que quiere dejar de ser el tercero en discordia en lo que a juegos de fútbol se refiere. A medio camino entre el realismo de *Pro Evolution Soccer* y las opciones de *FIFA 2002, Esto es Fútbol* es un magnífico juego.



Además de la tradicional vista horizontal, también podemos elegir una vertical, con 3 niveles de "zoom" en cada caso.



La recreación de fenómenos como la lluvia o la nieve está muy lograda, además de tener consecuencias en el juego.



Para lanzar penaltis tendremos que parar el medidor de la barra en el lugar adecuado o fallaremos el tiro.



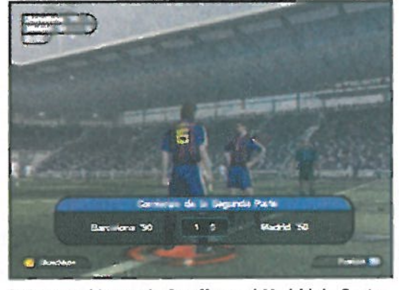
Podemos sacar a nuestro portero a los pies del atacante en los "mano a mano". Pero mucho cuidado con las vaselinas.

Modos especiales

Por si os cansáis de disputar todas las ligas y copas (internacionales y nacionales), *EEF 2002* incluye además varios eventos especiales muy atractivos. Controlar al Real Madrid de los 50 o disputar una liga escolar son algunos ejemplos. Y también podemos crear una competición a nuestra medida.



Disputar un partido en el patio del típico colegio inglés usando jerséis como postes resulta curioso.



Enfrentar al Barça de Cruyff con el Madrid de Gento y Di Stefano es otra atractiva posibilidad.



Ridge Racer V

La serie avanza, pero no sorprende





Antes de ser conocida por *Tekken*, Namco ya había alcanzado el éxito gracias a *Ridge Racer*, su famoso arcade de velocidad. Ahora, cinco años después del estreno de esta serie, PS2 le da la bienvenida a la entrega más brillante de todas.

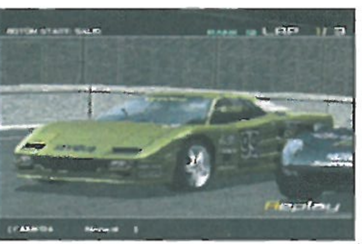
Desde sus comienzos en los recreativos, la saga *Ridge Racer* ha estado siempre caracterizada por un sistema de control completamente arcade, que nos obligaba a jugar realizando una conducción espectacular, con todo tipo de derrapes y ajustes en las curvas para ser los primeros en cruzar la meta. Estas constantes han sido también trasladadas a PS2 de manera sobresaliente, en una quinta entrega que apuesta por el delirio gráfico y por el espectáculo visual, aunque, como casi todos los primeros juegos de cualquier consola (recordad que *RRV* se puso a la venta a la vez que PS2), no llega a ser perfecto...

A pesar de que a nivel jugable no hay casi nada que se le pueda reprochar (si exceptuamos la ausencia casi absoluta de novedades), *Ridge Racer V* tiene como principales inconvenientes un par de defectos gráficos que le impidieron ser el primer gran juego de coches para PS2.

EL MÁS LLAMATIVO, Y QUIZÁS MÁS MOLESTO, es el apartado de las vistas que podemos utilizar durante las carreras. A la consabida y siempre presente vista interior hay que sumar la de persecución, que de manera incomprensible corta la parte inferior del coche y en ningún momento nos permite ver las ruedas de nuestro vehículo. Es un detalle que quizá puede parecer insignificante, pero ensombrece notablemente un

Las repeticiones

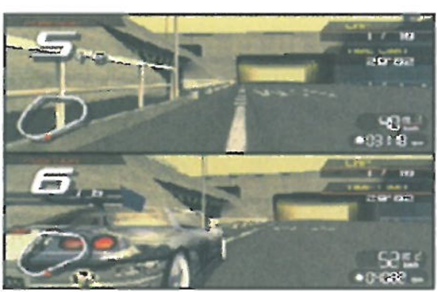
El modo de repetición es uno de los apartados que presenta más novedades, ya que podemos situar la cámara donde nos plazca, y nos permite desde adoptar cuatro perspectivas prefijadas, hasta utilizar una cámara subjetiva que va colocada sobre el techo de nuestro vehículo. Lástima que este tipo de cámaras no estén disponibles durante la carrera.







La tercera vista nos permite ver la distancia que nos separa de nuestros perseguidores, pero claro, resulta injugable.



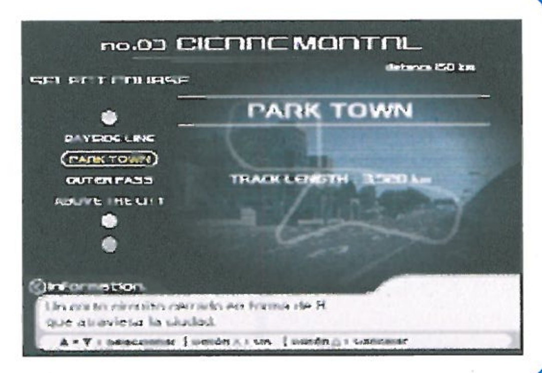
Con el modo para dos jugadores podemos competir contra algún amiguete. Sin embargo, su aspecto gráfico roza la mediocridad debido al abuso de la niebla en el fondo.



Estética con el sello de Namco

El habitual estilo que le imprime la "factoría Namco" a los juegos que desarrolla ha quedado esta vez bien patente en la línea y apariencia que muestran los vehículos, en el diseño de los menús y en otros detalles menores, como el mapa del circuito que aparece antes del inicio de la carrera, muy parecido al que vimos en la saga *Ace Combat*. Es la consagración en PS2 de una estética muy marcada, y reconocible por todos.





Ridge Racer V fue el juego de velocidad que marcó el nacimiento de PS2. Sin embargo, el genial GT3 le ha superado.

apartado gráfico por otro lado repleto de detalles geniales, como los reflejos o efectos de luz sobre la carrocería.

PERO QUIZÁ LO MÁS SORPRENDENTE sea la ausencia de las técnicas Antialiasing, que sí fueron introducidas en *Tekken Tag Tournament*, por citar otro de los títulos de la primera hornada de PS2. Por razones todavía desconocidas, la continuidad de las dos series más importantes de Namco no ha sido tratada por igual en su salto a PS2, algo que no acabamos de comprender, ya que, de los dos títulos, *Ridge Racer V* es el que más lo necesitaba, principalmente porque nos muestra unos polígonos con los bordes demasiado dentados.

Por lo demás, el juego sigue siendo tan divertido como sus antecesores, y presenta un esquema de juego que no deja lugar a los errores en la conducción, algo que ya conocen de sobra los seguidores de las anteriores entregas. Para reforzar aún más la presencia del espíritu de la saga, Namco ha vuelto a incluir un reducido número de circuitos, que se ve ampliado al introducir distintos tramos y variantes en cada uno, así como otros detalles típicos en la serie, como los helicópteros que supervisan la carrera o la presencia de algún personaje de la factoría Namco.

En resumen, *Ridge Racer V* puede ser un buen título para comprobar las capacidades de PS2 dentro de la velocidad, pero se echan claramente de menos la introducción del Antialiasing, la corrección de las vistas y alguna novedad más en materia jugable.



Como es ya tradicional en la serie *Ridge Racer*, las carreras se desarrollan dentro de circuitos urbanos.



El sistema de control es totalmente arcade, así que las curvas son el lugar ideal para practicar los derrapes.



Que nadie se rompa la cabeza tratando de adivinar qué modelo de coche es éste, porque todos son ficticios.



El paso por este túnel nos permite apreciar mejor los efectos de las luces reflejadas sobre nuestra carrocería.



La vista interior aumenta la sensación de velocidad, pero pese a todo, echamos de menos alguna perspectiva más.



El número de circuitos no es muy amplio, aunque cabe la posibilidad de abrir nuevos tramos y variantes en cada uno.



Podemos modificar los adornos y colores de nuestro vehículo gracias a un sencillo editor, con el que lo personalizamos al máximo.



Inexplicablemente, Namco no ha empleado aquí la técnica Antialiasing, y eso provoca que los gráficos tengan un aspecto demasiado dentado.



Bloody Roar 3

Afila tus garras y colmillos, so bestia

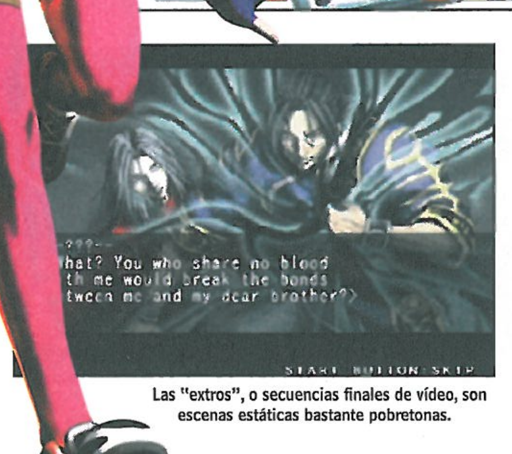
La sequía de juegos de lucha abierta tras salir *Tekken Tag* y *Dead Or Alive 2* concluyó con el lanzamiento de *Bloody Roar 3*, la continuación de una saga que en PlayStation ya nos mostró algunas de sus posibilidades.

PlayStation nos ha permitido disfrutar de muchos y muy buenos juegos de lucha poligonal, de los cuales sólo los más importantes han continuado su evolución en PS2, mientras que el resto parece haber pasado a mejor vida. El último en adaptarse a los nuevos tiempos ha sido *Bloody Roar 3*, la tercera entrega de la aclamada saga de Hudson, la cual, al igual que sus antecesores, tiene como protagonistas a un elenco de luchadores capaces de transformarse en algunos de los animales más fieros que pueblan la faz de la Tierra.

Partiendo de unas premisas prácticamente idénticas a las de su más directo antecesor, Hudson ha conseguido mejorar todos y cada uno de los aspectos de su juego de lucha. Así, al consabido lavado de cara que le han pegado al apartado gráfico, en el que destacan por méritos propios todos los efectos de luz y el enorme tamaño y nivel de detalle de los personajes, en los que se puede apreciar hasta el movimiento del pelo, se unen unos escenarios tridimensionales mucho más detallados y grandes, en los que es posible encontrar objetos susceptibles de ser destruidos con nuestros golpes, como puedan ser barreras o hasta el propio suelo. A este refuerzo visual también se suman unos constantes 60 fps y unas fabulosas animaciones, en las que Hudson ha conseguido alcanzar una gran fluidez y ha eliminado por completo los típicos saltos entre unos movimientos y otros. Pese a todos estos logros, Hudson no ha conseguido alcanzar la calidad de *Tekken Tag*, aunque en algunos aspectos, como las fluidas animaciones, si llega a superar a *DOA2*.



DONDE SE MUESTRA INTRATABLE este *Bloody Roar 3* es, igual que sus antecesores, en el terreno de la jugabilidad. Su velocidad de juego, su agilidad, su sencillez, su rápido control... todo está puesto al servicio de la diversión. No alcanza la profundidad de *Tekken Tag*, ni probablemente la de *DOA2*, pero la facilidad con la que se aprende a jugar, y las enormes posibilidades que encierra, lo convierten en una alternativa



Las "extros", o secuencias finales de vídeo, son escenas estáticas bastante pobretonas.



Cuando completemos la barra de transformación, situada en la parte inferior de la pantalla, esta marca nos lo hará saber.



Como en otros juegos de lucha, podremos activar o desactivar la presencia de sangre, que por cierto, está bastante bien hecha.

De niña a mujer, de mujer a bestia





El aspecto que más diferencia a *Bloody Roar 3* de cualquier otro juego de lucha es la transformación de los personajes en animales, eso sí, con forma bípeda. En esta nueva entrega, todas las mutaciones han ganado en espectacularidad, y nos permiten apreciar detalles como la escamosa piel de un murciélago o la ligereza del pelo en la melena de un león. Son tan sólo un par de detalles, pero aportan lo suyo al acabado general.

más que interesante, tanto para los fanáticos más acérrimos del género como para los no iniciados. A los primeros les interesará saber, sobre todo, que se han incluido desplazamientos laterales, nuevas técnicas y ataques especiales, así como una nueva transformación en "hiperbestia", la cual permite enlazar los ataques de una manera más rápida y dañina, durante un tiempo que apenas supera los 10 segundos. A los principiantes les bastará saber que, con apenas media hora de juego, habrán descubierto la mitad de las posibilidades de su sencillo sistema de control, que se caracteriza por utilizar sólo tres botones, y que la otra mitad la irán descubriendo poco a poco.

En este sentido, los que hayan disfrutado más con *DOA2* que con *Tekken Tag,* descubrirán que *Bloody Roar 3*, en muchas ocasiones, resulta más divertido, ameno y rápido que cualquier otro juego de lucha, aunque visualmente no llegue a ser tan impresionante.

Por todo ello *Bloody Roar 3* es, aparte del primer beat´em up en salir a la venta después de *TTT* y *DOA2*, una de las mejores compras que pueden hacer los seguidores del género. Es, en resumen, uno de los mejores beat´em ups que hay disponibles para PS2, y uno de los más rápidos, divertidos y asequibles de toda la historia de los juegos de lucha, siempre y cuando ya tengas en tu colección las dos joyas del género: *TTT* y *DOA2.*



Bloody Roar 3 **hace gala de un apabullante despliegue gráfico, en el que los protagonistas son los efectos de luz y los sistemas de partículas.**





Inicialmente, disponemos de un total de doce luchadores, a los que tan sólo se sumarán dos más ocultos.



Bofetones muy vistosos

En *BR3* podemos encontrar distintos ataques especiales, de esos que ejecutan automáticamente un demoledor combo (arriba y centro), y nuevas técnicas de transformación (abajo), mediante las cuales despertaremos la verdadera fuerza interior de nuestro personaje, todo ello acompañado por un impresionante despliegue de efectos.



Ataque especial



Ataque especial



Transformación



BLOODY ROAR 3
Hudson · Lucha

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**

Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** — Edad: **+16**

Memory Card 2 (152 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos **8** — Sonido **7** — Diversión **7**

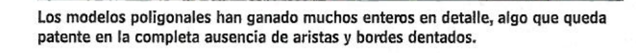
- Velocidad de juego, aprendizaje muy rápido, sencillo, muy jugable...
- Como en anteriores entregas, hay muy pocos personajes disponibles.

7

Bloody Roar 3 sigue siendo el tercero en discordia dentro de los juegos de lucha, aunque su calidad se acerca peligrosamente a la de *DOA2*. Un buen juego.

Las tres principales virtudes que aporta este juego de Hudson son un ritmo de juego frenético, una jugabilidad muy asequible y una diversión inagotable.





Los modelos poligonales han ganado muchos enteros en detalle, algo que queda patente en la completa ausencia de aristas y bordes dentados.

7 Blades

Resucitando el género en PS2

Konami nos presenta un beat´em up que se desarrolla en el Japón medieval y tiene una buena historia de fondo, que promete acción y espectacularidad a partes iguales.

Con indudables reminiscencias de *Dynasty Warriors 2*, la última producción de Konami nos traslada al medievo japonés para que desbaratemos, al más puro estilo de los beat´em up de toda la vida, una siniestra conspiración organizada por el ninja Hanzo Hattori.

Para enfrascarnos en la batalla, podremos elegir entre dos "protas" de excepción. Por un lado, Gokurakumaru, maestro de esgrima acompañado por su inseparable sirviente portador de sus siete espadas; y por el otro Yuri, una muchacha experimentada en todo tipo de armas de proyectiles. Antes de comenzar la aventura debemos decantarnos por uno de estos estilos de combate, decisión que luego se reflejará en la manera de afrontar las peleas en las que nos veremos inmersos, siempre en una brutal desventaja numérica.

Así pues, nos hallamos ante un beat´em up bastante clásico en su desarrollo, ya sabéis, de esos en los que único que cuenta es acabar con todos los enemigos que nos van saliendo al paso, que se enriquece gracias a las abundantes CGs explicativas que aparecen entre una fase y otra, y que cuentan con la supervisión de Kaizo Hayashi, uno de los directores japoneses más relevantes, quien consigue dotar al juego de ciertos tintes cinematográficos.

En cuanto a calidad técnica, *7 Blades* conjuga aciertos incuestionables con algunos "defectillos" que le hacen perder algo de nota. La jugabilidad es sobresaliente, lo que se hace notar sobre todo a la hora del combate, donde todo tipo de combos y ataques especiales se realizan con facilidad. La espectacularidad de estos ataques y la cantidad y variedad de personajes que Konami ha conseguido poner en pantalla simultáneamente sin que aparezca ninguna ralentización hacen que los combates sean muy vistosos. Sin embargo, este esfuerzo técnico supone, lamentablemente, que se deje ver una niebla muy poco estética en los fondos, además de unos escenarios con un grado de detalle mejorable.

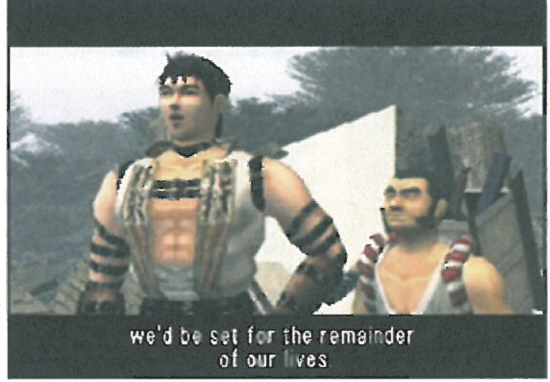
Estas deficiencias gráficas, sumadas al repetitivo desarrollo que tienen por naturaleza todos los beat'em ups, podrían echar para atrás a algunos jugones. Sin embargo, os aseguramos que *7 Blades* tiene un encanto especial. Ya sea por la soberbia recreación del Japón medieval, por la absorbente trama o por las alternativas en combate que ofrecen las diferentes armas, lo cierto es que *7 Blades* tiene ese punto de adicción que te hace seguir jugando hasta terminarlo. Ni que decir tiene que los fans del género no van a quedar defraudados si se hacen con él.


Los escenarios gozan de un buen nivel de interactividad, como demuestra esta "tala".


La infinita superioridad numérica de los rivales se verá compensada con el buen uso de las armas.


Un cómodo punto de mira nos ayudará en los disparos. ¡Cómo para fallar con tanto malo!


Si manejamos a Yuri nos expondremos menos a los aceros enemigos, pero perderemos contundencia en nuestro ataques, sobre todo comparados con los de Gokurakumaru.

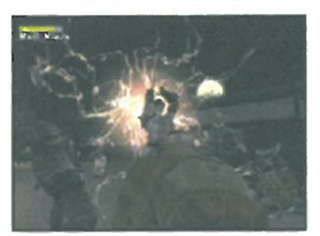


Las alucinantes secuencias que podremos contemplar entre fase y fase van "desmenuzando" poco a poco la atrayente trama. Suponen un verdadero descanso entre tanta refriega.

Algo más que siete espadas

La única manera de salir victoriosos de esta locura es conocer las posibilidades que ofrecen todas y cada una de nuestras armas, tanto espadas como proyectiles. En función de las circunstancias contaremos con unas u otras, y debemos elegirlas teniendo en cuenta la situación.


Algunas armas nos permiten improvisar un "helicóptero" para cruzar abismos.


Los ataques especiales nos librarán de los enemigos que nos rodean.


Las armas arrojadizas son muy útiles en distancias largas, y no tanto en las cortas.


Con las armas de doble filo podremos ejecutar golpes de 360º para cubrirnos.

7 BLADES
Konami • Beat´em up

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** — Edad: **+18**
Memory Card 2 (326 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos **7** — Sonido **7** — Diversión **8**

- La variedad en armas y personajes
- La recreación del Japón medieval.

- Algunos defectillos gráficos.
- Podría ser más largo.

7

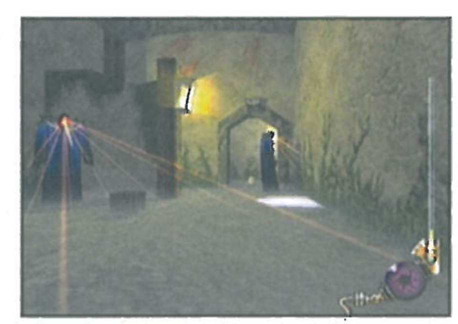
Por calidad técnica, argumento y cantidad de variantes presentes en los combates, *7 Blades* se convierte en un divertido y adictivo beat'em up.



Nuevo mando a distancia oficial de PlayStation 2 para películas en DVD.
Con todo lo que los demás mandos a distancia envidian.
• Con la posibilidad de seleccionar tres modos de reproducción: programada, aleatoria y repetición.
• Con 3 velocidades de rebobinado y fast forward.
• Con rebobinado a cámara lenta.
• Con posibilidad de visualizar el tiempo reproducido y el restante de reproducción.
• Con función de búsqueda de tiempos.
• Y el único mando que garantiza el buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
SOLO EL USO DE PERIFÉRICOS OFICIALES GARANTIZA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE TU PLAYSTATION.
www.playstation.com
PlayStation 2
SONY

Gift

Un diablillo de armas tomar



Con la vista subjetiva no nos perderemos ni un detalle y podremos planear mejor cuál es nuestro próximo paso.



Gift se convertirá en todo un reto para los plataformeros más avezados. Y si no, contemplad este auténtico "salto de fe".







Sin la inestimable ayuda de nuestro bastón no conseguiríamos alejar a estos terribles bichos. No obstante, vigilad el combustible, que se gasta.

Cryo logra sorprendernos con un plataformas en el que se ha cuidado hasta el último detalle, para que los aficionados al género puedan disfrutar a lo grande.

Poco a poco se ha ido incrementando la oferta en PS2 de títulos de todos los géneros, y uno de los más extendidos y demandados, como son las plataformas, no iba a ser una excepción. Tras su paso por el PC y Game Boy Color, este peculiar diablillo llegó a los 128 bits de Sony trayendo bajo el brazo toneladas de diversión enmarcadas en una brillante puesta en escena. Así pues, preparaos a disfrutar como enanos, porque *Gift* tiene de todo y para todos los públicos.

La verdad es que si nos pidiesen calificar a *Gift* con una palabra, ésta sería, sin ninguna duda, completo. Porque *Gift* es un explosivo cóctel en el que hay calidad técnica a raudales, adicción a tope y diversión asegurada para mucho, mucho tiempo.

Para poneros en situación, os podemos decir que Gift es un diablillo que vive junto con otros personajes en el Valle de los Juegos, un idílico lugar donde se prueban los videojuegos en desarrollo, y tiene la extraña misión de recuperar a una serie de enanitos para dárselos a la bella princesa Lolita Globo.

NUESTRA ODISEA SE DESARROLLARÁ a lo largo de 77 amplísimos y complejos niveles, repartidos en 7 mundos. Esta complejidad viene dada por la cantidad de pequeños puzzles que habrá que resolver para poder ir progresando. Habrá puzzles muy diversos, desde los más tradicionales, como encontrar palancas o llaves, hasta alguna que otra interesante innovación, como la necesidad de oscurecer o iluminar una determinada zona para poder seguir avanzando.

Precisamente la alternativa luz-oscuridad es el aspecto más original del juego, y nos acompañará durante toda la aventura, alcanzando un protagonismo bastante atípico. Para empezar, existen multitud de enemigos, cuyo toque es mortal para nuestro diablillo, y que son inmunes a todo excepto a los efectos de la luz. Si, por poner un ejemplo, nos encontramos ante una zona

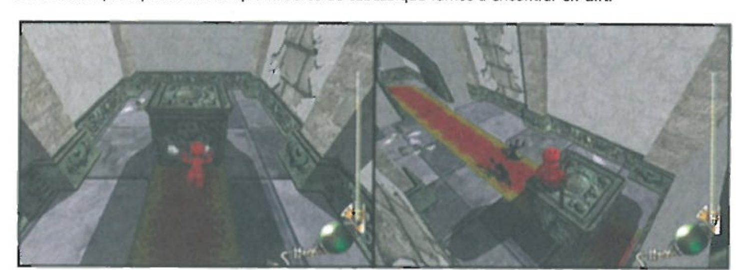


Aliados de la luz... ...y de las sombras

En el desarrollo del juego hay multitud de ocasiones en las que deberemos fijarnos en la luz o en la oscuridad para poder seguir adelante. Muchos son los enemigos que sólo pueden evitarse alterando las condiciones de iluminación del entorno. Las diversas posibilidades que ofrecen estas variaciones en la luz son la principal fuente de quebraderos de cabeza que vamos a encontrar en *Gift*.



En esta ocasión, la clave estará en la sombra del espadachín, enemigo que es inmortal pero al que, con un certero disparo a su sombra, lograremos paralizar por unos breves instantes.



Estos veloces y mortíferos enemigos no pueden atravesar la oscuridad. La sombra del bloque nos protege, pero al moverlo cada vez nos queda menos sombra y menos espacio para progresar...

plagada de enemigos que no soportan la luz o la oscuridad, sólo lograremos pasar por allí si conseguimos alterar la iluminación del escenario. Además, nuestro amigo Gift no soporta la oscuridad total, por lo que siempre habrá que llevar iluminación suficiente. ¿Cómo? Pues gracias a nuestro inseparable bastón mágico, que nos sacará de más de un apuro. Mediante una serie de gemas, podremos alterar las propiedades del bastón en función de nuestras necesidades. Pero como esto sería demasiado fácil, también existe una gema que se encarga de anular nuestra elección, con lo que tendremos que buscar la manera de eludir este problemilla. Como veis, en *Gift* no sólo contará nuestra habilidad sino que en muchas ocasiones habrá que usar la cabeza. La mezcla de resulta muy atractiva y capaz de satisfacer tanto a los más plataformeros como a los que busquen su pizca de aventura.

UN TÍTULO EN EL QUE LA LUZ TIENE una importancia clave no puede descuidar el apartado gráfico y, por supuesto, en Cryo no han caído en ese error. Así, *Gift* brilla gráficamente a gran altura. Podríamos hablar del detallado diseño de los escenarios o de las divertidas y trabajadas animaciones del protagonista, pero lo mejor son los increíbles juegos de luces y sombras, generados en tiempo real, que dotan al juego de un enorme atractivo.

El punto negro de estas virtudes lo encontramos, como en casi todos los plataformas 3D, en la cámara, que a veces juega malas pasadas. Pero esto no evita que *Gift* sea un plataformas que seguro que llena a los buenos aficionados.



Las animaciones de Gift son realmente sobresalientes, incluidas las secuencias de vídeo, de gran calidad y generadas por el propio motor del juego.

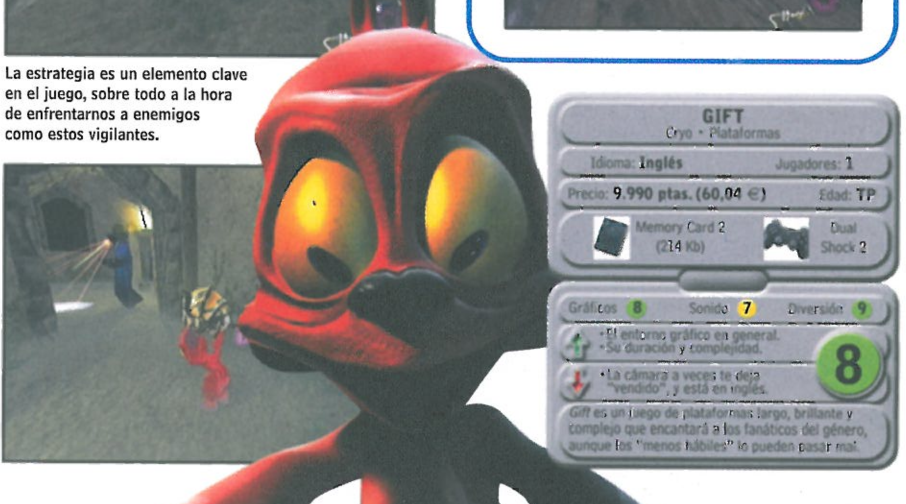


Gift no es un recién llegado al género, porque antes de dar el salto a los 128 bits de Sony ya había dejado muestras de su indudable calidad en PC y Game Boy Color.

Por su duración, profundidad y calidad técnica, Gift está llamado a convertirse en una referencia dentro del género de las plataformas en PS2.



La estrategia es un elemento clave en el juego, sobre todo a la hora de enfrentarnos a enemigos como estos vigilantes.



Un bastón útil

Aprender los usos y limitaciones de nuestro bastón será fundamental en *Gift*. Mediante la gema amarilla otorgaremos a nuestro cayado la posibilidad de iluminar. Con la gema morada obtendremos el efecto contrario. Pero mucho cuidado, ya que ambas funcionan con una especie de combustible. Si este combustible se agota, será el fin de esta habilidad y, probablemente, el nuestro. Además, deberemos prestar atención a la gema verde, que anulará todas las habilidades, y a la roja, que ralentizará nuestros movimientos.

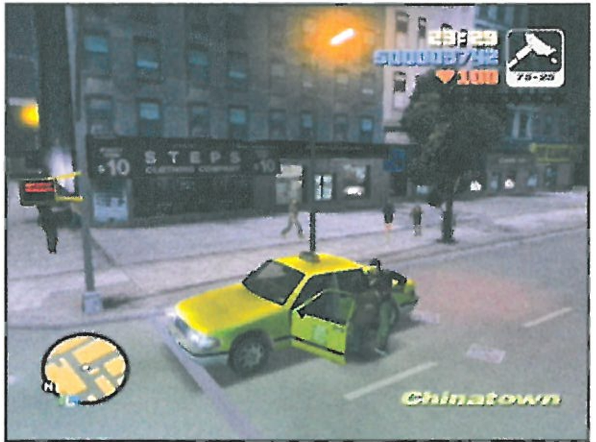




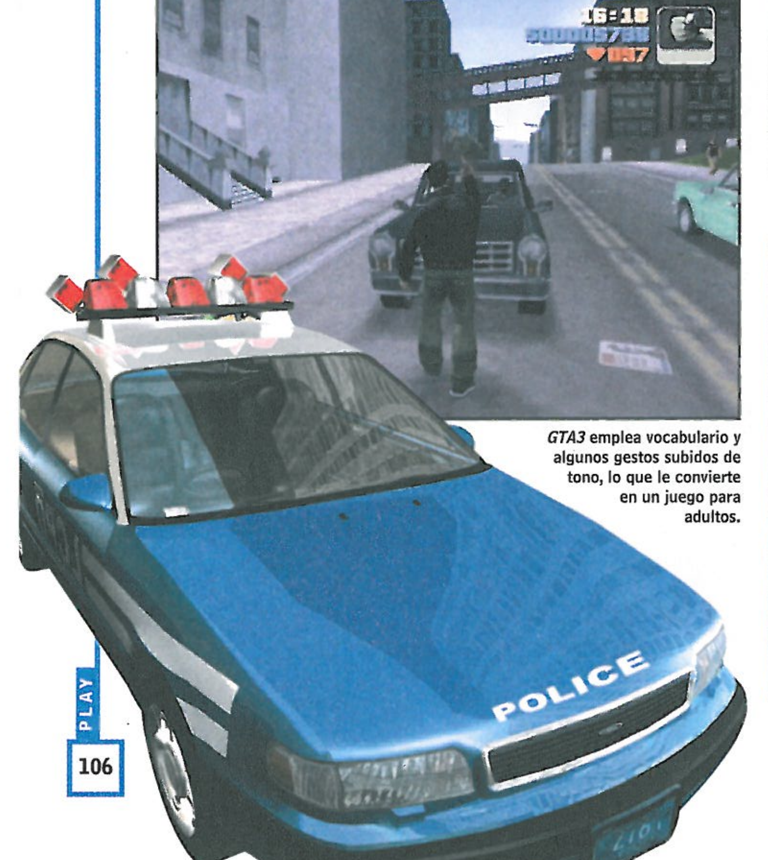
GTA 3

El verdadero amo y señor de las calles

DMA Design ha conseguido lo que parecía imposible: trasladar el universo *Gran Theft Auto* a las tres dimensiones de una manera tan divertida como impresionante.



Como en los anteriores *Grand Theft Auto*, podremos conducir cualquier coche que veamos circular por las calles, aunque antes tendremos que sacar al "bicho".



GTA3 emplea vocabulario y algunos gestos subidos de tono, lo que le convierte en un juego para adultos.

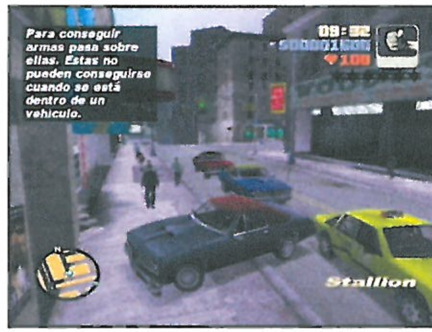
Partiendo de unas premisas idénticas a las de sus antecesores para PSOne, la saga *Grand Theft Auto* ha continuado su evolución en PS2 adoptando un enfoque mucho más realista, en la línea gráfica de *Driver*, algo que estaba pidiendo a gritos desde hace tiempo. El resultado es un título sobresaliente, muy divertido y que sorprende por la cantidad de posibilidades que encierra y la libertad que ofrece al jugador.

Como en los anteriores *GTA*, nosotros asumimos el papel de un matón de medio pelo que, para ganarse los "garbanzos" y la confianza de los capos mafiosos, debe realizar todo tipo de trabajos sucios, ya sea como chófer, pistolero o lo que se ofrezca. En total, *GTA3* encierra 73 "trabajitos" de lo más variado, que se reparten entre los distintos mafiosos que controlan las tres ciudades que componen el juego.

EN FUNCIÓN DE LA TAREA que nos encarguen, pilotaremos distintos vehículos, por lo que podremos manejar una gran variedad de coches, desde camiones de la basura a limusinas, ya sea para llevar a unos cuantos pasajeros o para hacerlos explotar en un lugar determinado. También podemos hacer uso de un no menos extenso arsenal para abatir a un capo rival o proteger a un compañero. Todos estos encargos están unidos por una fabulosa historia de fondo, algo que no ocurría de manera tan explícita en los otros *GTA*, así como por una ingente cantidad de secuencias en tiempo real entre las misiones.



Por primera vez en la saga, podremos utilizar armas desde dentro el interior del vehículo para cumplir ciertos objetivos.



Las calles que presenta el juego rezuman vida, y no es raro encontrarse decenas de peatones y coches.

"Currante" nato o... ¿alborotador?

GTA3 ofrece unas posibilidades de juego rara vez vistas en otros títulos. Sirva como ejemplo la posibilidad de ejercer determinadas profesiones para ganar algo de dinero extra, como policía o bombero, al subirnos en los correspondientes vehículos. Si eso no nos convence, siempre podemos liarnos la manta a la cabeza y organizar una revuelta...



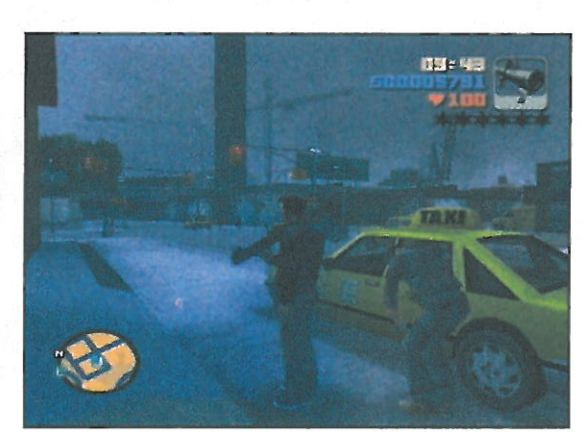
En cada profesión debemos cumplir un único objetivo, siendo en el caso de los bomberos apagar fuegos.



Para revolucionar el vecindario dispondremos de todo tipo de armas: pistolas, lanzallamas, granadas...



Todos los vehículos, salvo el tanque, se abollan, pierden componentes y, tarde o temprano, acaban explotando... ¡¡¡procura que no te dé!!!



En *GTA3* veremos como transcurre el tiempo, y con ello, como los efectos de luz van cambiando a lo largo del día. Además, la climatología es aleatoria.

Esto, sumado a la increíble libertad que ofrece, da como resultado un juego con enormes posibilidades, ya sea a pie o en coche, y eso sin contar con las curiosidades y juegos extra que encierra, como poder convertirnos en taxistas.

Entrando en otras lides, el aspecto que más ha evolucionado con esta entrega ha sido el apartado técnico, ya que gracias a PS2 ha sido posible ofrecer tres urbes gigantescas, efectos de luz en tiempo real, espectaculares explosiones, un apartado gráfico de lujo que ha dejado atrás la vista aérea y lo que es más sobresaliente: que todo el conjunto se mueva de manera excepcional y sea divertido.

POR TODAS ESTAS POSIBILIDADES, con *GTA3* la diversión está más que garantizada, siempre y cuando superes la mayoría de edad, ya que el juego es violento y cuenta con un vocabulario más bien subido de tono. Si cumples este requisito, tienes juego para rato, fácilmente para unas 60 ó 70 horas.

Así, aunque *GTA3* no sea un juego políticamente correcto, es sin duda alguna una nueva joya en el catálogo PS2 que te mantendrá pegado a la consola durante mucho tiempo, sobre todo si te gustan los juegos tipo *Driver*. Corre a por él.

Si te gustó Driver, vas a alucinar con este GTA3, un título mucho más completo, dinámico y divertido, aunque para adultos.

Mamá, por fin tengo trabajo

GTA3 está compuesto por un total de 73 misiones de dificultad progresiva. En un principio no pasaremos de ser un mero chófer, pero tras demostrar nuestra valía los "encarguitos" se irán complicando, tanto en "inocencia" como en dificultad.



Éste es Salvatore, uno de los muchos capos que veremos a lo largo del juego.



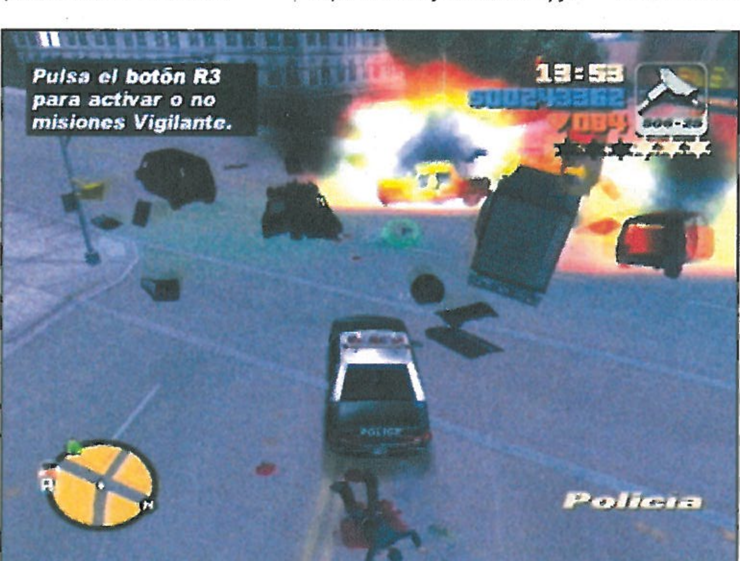
En algunas misiones tendemos que acabar, cuerpo a cuerpo, con otras bandas...



...proteger a un compañero con un rifle de francotirador desde la distancia...



...o sacar de una redada a la chica del jefe. En *GTA3*, casi todo es posible.



En el mapa, que aparece en la parte inferior de la pantalla, siempre estarán reflejados los lugares más importantes, como nuestro escondrijo, las casas de los capos mafiosos o las armerías.





Dentro de los coches podemos escoger entre varias emisoras de radio, a cual más flipante.



En algunas misiones podremos conducir barcos, y consultar un busca para obtener trabajos extra.



A modo de homenaje, *GTA3* incluye la vista aérea, para gozo de sus más fieles seguidores.



Por el mapeado hay unas cuantas rampas, con las que podemos realizar arriesgados saltos.



RE Code: Veronica X

La culminación de una saga pavorosa

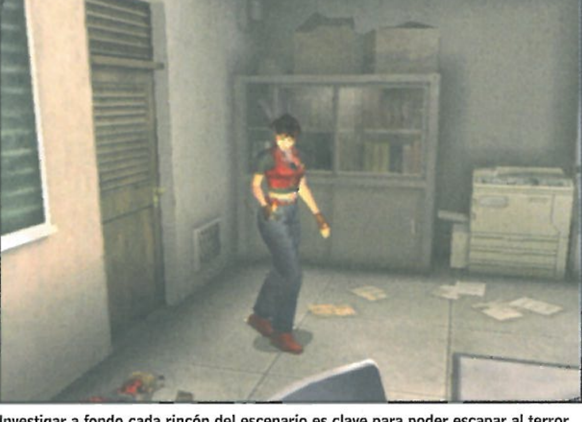
Los seguidores de la saga de zombies por excelencia ya pueden respirar tranquilos: el único capítulo inédito de Resident Evil que quedaba por llegar a las consolas de Sony ya puede jugarse en PlayStation 2.

Casi un año después de su estreno en Dreamcast, el cuarto capítulo de la saga más terrorífica de Capcom llega por fin a PS2. Y no vayáis a pensar que es una simple y aburrida continuación de una saga que ya empieza a "oler", porque este *Code: Veronica X* se ha convertido por méritos propios en la mejor entrega de toda la serie. Descubramos por qué.

Después de que Claire escapara por los pelos de Racoon City en *Resident Evil 2*, siguió buscando a su hermano Chris. Las pistas la guían a las oficinas de Umbrella en París donde es capturada y llevada a una isla en Centroamérica, y no precisamente de turista. Afortunadamente, antes de que fuese usada como conejilla de indias, Claire logra escapar. Su misión ahora es clara: salir de la isla antes de que algo malo ocurra... Pero ocurre. El Virus T es lanzado a la atmósfera, y todo empieza a torcerse.

El resto ya os lo podéis imaginar: vísceras y "salsa de tomate" en abundancia, zombies, perros sanguinarios, arañas y gusanos talla XXL, y sustos, muchos sustos. Todos los elementos que han hecho de esta saga un gran clásico del terror están presentes, incluidos los inevitables puzzles. Y es que si la fórmula funciona, ¿para qué cambiarla?

LA MAYORÍA DE LAS NOVEDADES que nos encontramos en este capítulo son consecuencia directa del nuevo y apabullante apartado técnico. Si os fijáis bien en las pantallas, observaréis que los escenarios renderizados tan clásicos de la serie han dado paso a un entorno que es completamente poligonal. Esto, que en principio puede parecer sólo un alarde técnico, da lugar a situaciones nunca vistas antes en la saga. Así, gracias al uso de fuentes de luz en tiempo real y efectos de niebla, la tensión y la agobiante atmósfera se han visto elevados hasta cotas increíbles. El quedarse solo, a oscuras, con la única luz de un mechero y rodeado de asquerosas criaturas, es una experiencia impagable por la que hay que pasar para saber


Investigar a fondo cada rincón del escenario es clave para poder escapar al terror.


Con ciertas armas, podrás encañonar a dos objetivos a la vez. Resulta muy útil.


En ciertos escenarios hay sustancias explosivas que podemos aprovechar así de bien.

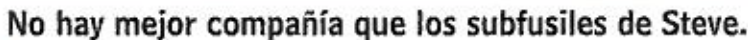

El Virus T se ha filtrado hasta sitios insospechados, mutando a inofensivos gusanos en cosas como ésta.


Los baúles seguirán estando presentes, y en ellos podremos vaciar nuestros limitados bolsillos.

Tres héroes enfrentados a un virus

Como es tradición en la saga, podremos controlar a varios personajes según se vaya desarrollando la trama. Entre ellos está Claire, la protagonista principal, un amante de las armas llamado Steve, y el hermano de Claire, Chris Redfield.





No hay mejor compañía que los subfusiles de Steve.



La mayor parte del tiempo controlaremos a esta chica.



La "X" que va al final del título hace mención a los más de 10 minutos de escenas extra que ofrece este *Code: Veronica* frente a la versión para Dreamcast.

de qué estamos hablando. Los escenarios ahora se mueven, mutan y se ven afectados por nuestras acciones y la de los otros habitantes de la isla, ofreciéndonos alguna que otra sorpresa de vez en cuando.

Otro de los beneficiados con este cambio ha sido el sistema de cámaras, que ahora se mueven de forma totalmente cinematográfica a nuestro alrededor, buscando el ángulo justo para que el susto que nos aguarda sea todavía mayor. Por supuesto, gracias a la potencia de PS2, los escenarios, tanto interiores como exteriores, están realizados de forma impecable, con unas texturas que quitan el hipo y plagados de detalles que harán que olvidéis lo visto en anteriores entregas. Ni que decir tiene que los personajes están perfectamente modelados, sin rastro alguno de polígonos, y que incluso reflejarán con gestos faciales sensaciones como el miedo o el dolor.

¿Y qué podemos decir del apartado sonoro? Pues que es tan genial como siempre. Melodías que ponen los pelos de punta y efectos sonoros de lo más... "orgánicos". Lástima que las voces estén inglés.

Si a todas estas virtudes le añadimos que es el más largo y variado de los *Resident Evil*, entenderéis porqué decimos que es el mejor de la serie. Sólo cuando lo juguéis podréis descubrir los divertido que puede llegar a ser pasar miedo. No te lo pierdas.





Los puzzles

En esta entrega, las situaciones en las que deberemos usar el cerebro son más variadas y originales. Aunque siempre habrá una llave o botón que buscar...



Los puzzles son más dinámicos que en los anteriores capítulos de la saga.



Para solventarlos, se nos darán pistas que debemos interpretar bien.



Sin un ordenador en el que usar una clave, este *Resident* no sería lo mismo.



La calidad gráfica de esta versión de *Resident EVil* para PS2 es infinitamente superior a la de las anteriores versiones para PlayStation, tanto en lo que respecta a escenarios, como a los personajes.



El uso de luces y sombras en tiempo real dará lugar a situaciones espectaculares. Ya veréis.



Como siempre, los zombies serán el principal incordio, aunque no el más peligroso, claro.



Dead Or Alive 2

Con más curvas que una carretera...

Una vez más, PlayStation 2 da el Do de pecho con un arcade de lucha en el que se pueden apreciar de manera notable las enormes posibilidades gráficas que nos ofrece la máquina de Sony, especialmente en lo que a recreación de escenarios se refiere.



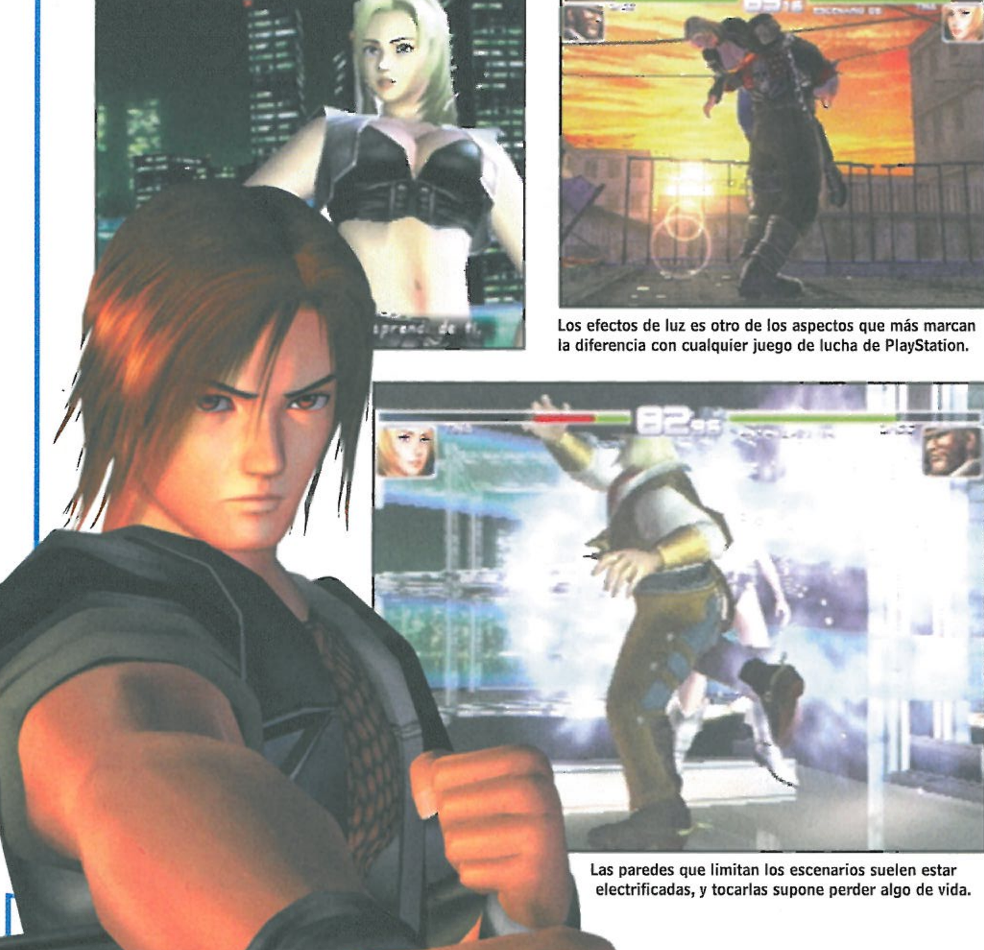
El modo Tag cuenta con numerosas llaves conjuntas, que son los golpes más espectaculares de todo el juego.



Al ejecutar determinados movimientos, los luchadores llegan a ocupar casi toda la pantalla.



Los efectos de luz es otro de los aspectos que más marcan la diferencia con cualquier juego de lucha de PlayStation.



Las paredes que limitan los escenarios suelen estar electrificadas, y tocarlas supone perder algo de vida.

Tras el agradable sabor de boca que nos quedó con *Tekken Tag Tournament*, Sony nos brindó también la oportunidad de disfrutar con la secuela de otro grandioso beat´em up que había aparecido antes en PlayStation, *Dead Or Alive*.

Para la realización de esta secuela, Tecmo ha respetado las bases del sistema de juego original, es decir, un sencillo sistema de control y una endiablada velocidad de juego, y sobre estas cualidades ha implementado una serie de funciones nuevas, como la posibilidad de desplazarnos libremente por los escenarios, y ha introducido una serie de elementos que confieren una nueva dimensión a los combates, como puedan ser los entornos con numerosos planos de altura y zonas ocultas. La fusión de todos estos factores, junto con el innegable encanto de las luchadoras, hicieron de *DOA2* uno de los juegos más deseados por los usuarios japoneses de PS2, los cuales, a buen seguro, se morirán de envidia al ver esta versión *Hardcore* que, aparte de ser la más completa, es la que se ha puesto a la venta en nuestras tiendas.

La principal diferencia entre ésta y todas las demás versiones de *DOA 2* radica en que Tecmo ha incluido una serie de extras, entre los que se encuentran más modos de juego, nuevos movimientos, personajes ocultos, escenarios, vestimentas y secuencias de vídeo, que son exclusivos de la versión para PlayStation 2. Todos estos añadidos consiguen hacer de *DOA2 Hardcore* un título más completo que el original japonés y que, gracias a estas nuevas posibilidades, invita a jugar durante mucho más tiempo. No obstante, pese a la inclusión de todas estas novedades, todavía seguimos echando en falta un elenco de luchadores más nutrido y variado, algo que sin duda, ha sido el mayor inconveniente que afecta a esta saga.

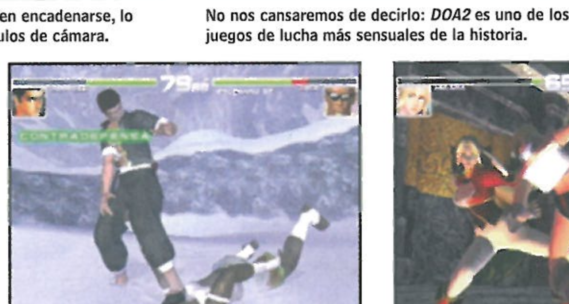
A pesar de esta pequeña deficiencia, *DOA2 Hardcore* tiene a su favor el mero hecho de suponer una fabulosa demostración técnica que queda ligeramente por encima de *Tekken Tag Tournament*, al menos en algunos aspectos muy concretos.

LA GRAN APORTACIÓN DE *DOA2* AL GÉNERO reside en que los gigantescos escenarios tienen zonas y objetos con los que podemos interactuar, como pueden ser las barandillas o paredes que podemos destruir para acceder a una nueva estancia,



Como en *Tekken*, algunas llaves y movimientos pueden encadenarse, lo que da lugar a unos impresionantes cambios de ángulos de cámara.

No nos cansaremos de decirlo: *DOA2* es uno de los juegos de lucha más sensuales de la historia.



algo que otorga una nueva dimensión a los combates. Por eso, y a diferencia de la fabulosa saga de Namco, los escenarios se convierten en parte totalmente activa de los enfrentamientos, y en muchas ocasiones pueden llegar a ser determinantes para decidir qué luchador es el que sale vencedor de un combate.

Todo este despliegue de medios en los escenarios va en detrimento de los personajes que, pese a estar genialmente animados y construidos, no presentan el mismo nivel de detalle que los luchadores de *TTT*, aunque como es de recibo, distan años luz de los que vimos en el primer *DOA* para PlayStation. Por esta razón, no esperéis encontrar, por ejemplo, una detallada musculatura sobre la que inciden los efectos de luz, porque eso solamente lo podéis ver en *Tekken Tag Tournament*. Eso sí, a cambio tendréis unos escenarios repletos de detalles, en los que lo mismo podréis admirar banderas agitándose al viento que un montón de luciérnagas iluminando un escenario nocturno. ¿Qué os parece?

Por todo esto, *DOA 2 Hardcore* nos ha parecido un fenomenal juego de lucha, que os sorprenderá bastante más que *Tekken Tag Tournament* por su innovador y entretenido desarrollo de los combates, aunque la sencillez de su control, el reducido número de luchadores y su ajustado número de golpes puede que no lleguen a convencer a los más expertos en el género que esperan encontrar una nueva joya a la altura de *Tekken*.

En exclusiva para PS2

La versión para PS2 cuenta con varios extras exclusivos, como puedan ser dos personajes ocultos (el enemigo final Tengu y Bayman), algunos escenarios nuevos y varios modos de juego que no han aparecido en otras versiones. Junto con los demás extras, la versión *Hardcore* se ha convertido en la más completa.









El secreto está en los escenarios

El aspecto que hace de *DOA2* un juego muy entretenido y diferente a cualquier otro beat´em up es, sin lugar a dudas, la evolución de los escenarios. En *DOA 2 Hardcore* no son un mero fondo que ambienta el combate, ya que en ellos podemos encontrar algunas zonas ocultas (derecha) y elementos interactivos que podemos destruir (derecha), así como varios planos de altura (centro).









DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
Sony • Lucha

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-4**

Precio: **6.990 ptas. (42,01 €)** Edad: **+16**

Mem. Card 2 (85 Kb) · Dual Shock 2 · Multitap

Gráficos 8 · Sonido 7 · Diversión 7

- Los escenarios, su sencillo sistema de juego y su espectacularidad.

- No disponer de más luchadores.
- El formato DVD encarece su precio.

7

Aunque no consigue superar a *Tekken Tag* en algunos aspectos, *DOA2* resulta bastante más innovador y es lo suficientemente divertido como para hacerse con él.

Extermination

El debut del terror agobiante en PS2

Concebido como el primer "Action Panic Game", *Extemination* tuvo el honor de inaugurar el catálogo de los Survival Horror para PS2 de una manera inmejorable, aportando unas interesantes novedades.



Algunos escenarios, pese a su elevado nivel de detalle, apenas presentan elementos con los que interactuar.



Los efectos climatológicos, el humo, el fuego y el agua, han sido recreados de una manera altamente realista.

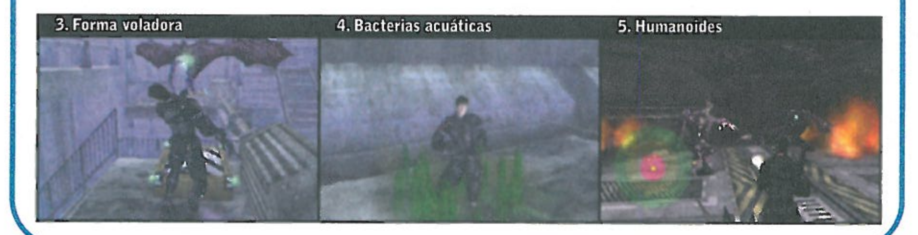




El ataque de los seres mutantes



El virus ha contagiado a distintos tipos de seres, desde humanos hasta perros, los cuales se vuelven más poderosos al entrar en contacto con el agua de la base... que de por sí, también posee vida propia. Vamos, que en este juego ya podéis tener cuidado en dónde ponéis los pies.



Pese a su enorme aceptación, el Survival Horror fue uno de los géneros menos explotados en los inicios de PS2. Por suerte, esta "sequía" llegó a su fin, primero gracias a *Onimusha* y después con el lanzamiento por parte de Sony del más que sorprendente *Extermination*, el cual, si bien no encaja perfectamente con las bases del Survival Horror, sí vino a cubrir el importante hueco que había dejado la ausencia de juegos de este género.

NO ESTÁ DE MÁS ACLARAR QUE, como primer exponente del subgénero "Panic Action", *Extermination* viene a ofrecer una experiencia de juego distinta, y hasta cierto punto nueva, eso sí, partiendo de un argumento tan trillado como los típicos experimentos químicos en una base militar y las consabidas mutaciones genéticas. Tampoco resultan demasiado originales los protagonistas, un grupo de marines preparados para afrontar cualquier tipo de situaciones de riesgo, que dan juego para ofrecer relaciones como la amistad, el amor e incluso la traición, entre ellos y los escasos supervivientes. Por ahora no parece que sea demasiado original, ¿verdad?

La cosa empieza a cambiar cuando tomamos el control de Dennis, el protagonista, y comprobamos que el enfoque de juego, e incluso el control, está más cerca de títulos como *Syphon Filter*, por la continua y constante presencia de la acción, que de cualquier otro Survival Horror, como *Resident Evil.* Como en el juego de 989 Studios, la cámara persigue fielmente los movimientos de Dennis, y sólo podemos alterar esta perspectiva cuando apuntamos, ya sea en primera o tercera persona. En este sentido, no está de más destacar que los tiroteos y el gasto de munición son habituales a partir de los 10 primeros minutos de juego, y que no sólo no decaen en frecuencia, sino que ganan muchos enteros a medida que avanzamos y encontramos nuevas mutaciones que abatir.

Tampoco son moco de pavo la cantidad de acciones que puede llevar a cabo Dennis, que van desde efectuar saltos para sortear abismos, hasta deslizarse por unos salientes o saltar lateralmente de unas escalerillas a otras.

Teniendo en cuenta este planteamiento general, muy cercano al de cualquier juego de acción, *Extermination* no presenta retorcidos puzzles, y las únicas dificultades se concentran en sobrevivir, encontrar los objetos que nos hacen falta para abrir puertas y seguir avanzando... y prestar atención a las conversaciones con otros personajes para saber cuál debe ser nuestro siguiente paso. Menos mal que está traducido...

Por otra parte, la versión

Peligro: ¡has sido infectado con el virus!





Por primera vez en un juego de este tipo existe un marcador que indica las defensas del protagonista, el cual, al llegar a cero, cae víctima de la infección que asola la base. Para evitar que Dennis mute a otra forma, debemos poseer una vacuna y dar con la localización donde están las máquinas especiales que administran el suero curativo. Muy original.



Como en *Syphon Filter*, podemos apuntar desde dos perspectivas distintas, en primera y tercera persona.

Extermination apuesta por la acción más desenfrenada, y deja los puzzles y los retos en segundo plano.

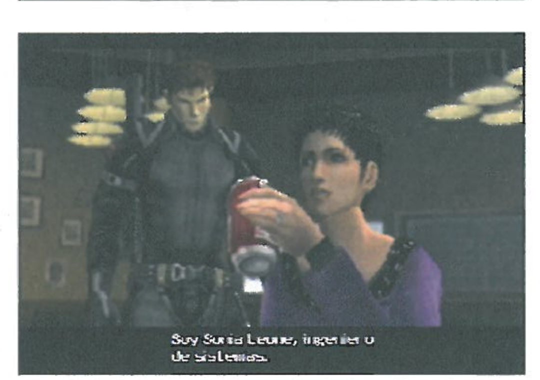
europea ha disfrutado de algunas mejoras respecto a la original japonesa.

CABE DESTACAR EL AUMENTO de la dificultad y resistencia de los enemigos, ya que ahora el juego sí que supone un verdadero reto. Tampoco están de más los retoques y mejoras de ciertos elementos, como el mismísimo diseño de los personajes, que se ha visto enriquecido con vestimentas más detalladas. Aún con todas estas mejoras, *Extermination* sigue presentando las mismas virtudes y defectos que el original. En el capítulo de los puntos a favor tiene sus mejores aliados en su inquietante atmósfera y el apartado sonoro, repleto de estridentes lamentos y berridos, aspectos que sólo podréis disfrutar con plenitud en la más profunda de las oscuridades. En su contra tiene que se echan en falta unos escenarios más detallados e interactivos, ya que sólo algunos barriles, cajas y los típicos artefactos para salvar la partida, recargar munición y energía, responden a nuestras acciones. Después de haber jugado con la demo de *Metal Gear 2*, visitar el bar que hay en *Extermination* y disparar a las botellas para comprobar que no sucede nada, es un poco frustrante... Por último, aunque en ocasiones el juego llega a agobiar, no ofrece la sensación de "pánico" que se le supone a este género.

A modo de resumen, se puede decir que *Extermination* nos parece un título más que recomendable para los que quieran disfrutar de una nueva variante de los Survival Horror, que sin duda hará las delicias de la legión de seguidores de *Syphon Filter*, más que de los fanáticos de *Resident Evil*.







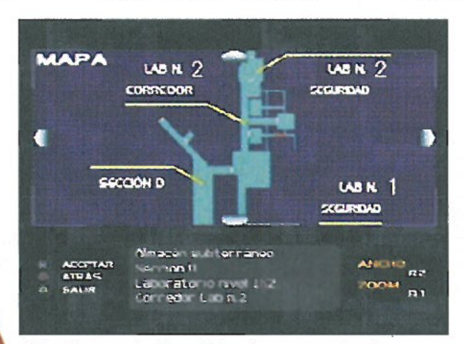
Extermination está traducido, que no doblado, al castellano, algo imprescindible para seguir el desarrollo sin perdernos por la base.

Mejora el armamento

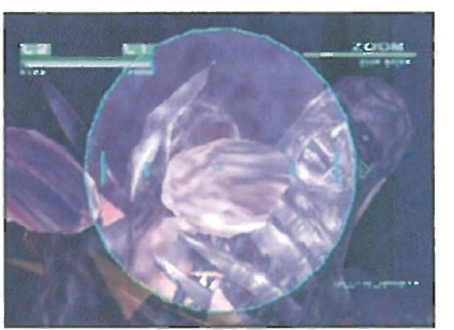
Aunque no tengamos más armas que el machete y el fusil, podemos mejorarlo con las expansiones y piezas que hay en la base. De este modo, en un sólo arma podemos tener un rifle de precisión, una escopeta, un lanzacohetes, etc.







Al igual que en *Resident Evil*, podremos acceder a los mapas siempre y cuando los encontremos.



Con las piezas oportunas podemos dar forma a un rifle de precisión, con el que apuntar al corazón de las mutaciones.



EXTERMINATION
Sony • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Precio: **9.490 ptas. (57,04 €)** — Edad: **+18**

Mem. Card 2 (79 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 8 — Sonido 8 — Diversión 8

• La ambientación, la continuidad de la acción y ciertos efectos visuales.

• Escenarios poco interactivos.
• Escasos retos a la inteligencia.

8

Extermination se presenta como una acertada mezcla entre acción y aventura, que casi seguro se convertirá en base para futuros Survival Horror.

Kengo: Master Of Bushido

El duro camino hacia el honor

Ran, Los siete Samurais y otras obras de la filmografía de Akira Kurosawa nos han acercado buena parte del pasado de Japón... ¿Quieres jugarlo tú ahora en PS2?

Desde los ya lejanos tiempos de *Bushido Blade*, los samurais y el código de honor japonés no se han prodigado excesivamente en consola, pese a su innegable atractivo e infinitas posibilidades. *Kengo* pone fin a esta sequía, ofreciéndonos unas ideas que combinan lo mejor de los juegos de lucha con todo el honor y la disciplina que caracterizan al Bushido, el código de honor japonés.

Siguiendo la estela de *Bushido Blade*, *Kengo* presenta dos grandes modos de juego, que están muy bien diferenciados tanto por su espíritu como por sus posibilidades. Por un lado, el Modo Tournament ofrece una experiencia de juego muy parecida a la de cualquier juego de lucha, ya que participamos en un torneo para uno o dos jugadores y todo se reduce a superar combates sin mayores complicaciones.

Más interesante y novedoso resulta el Modo Single Player, en el que debemos controlar y dirigir el aprendizaje, los entrenamientos y combates de un aspirante a Samurai.



Todos los personajes pueden efectuar un ataque especial cuando el indicador inferior lo indica.

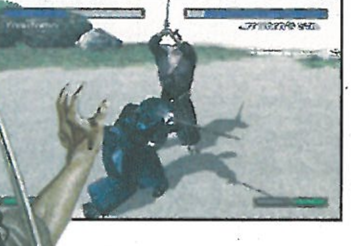


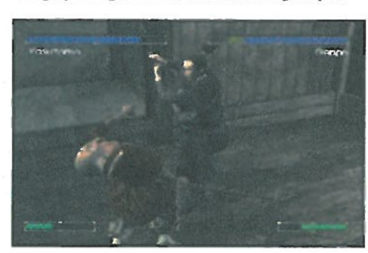


Cada escuela tiene un maestro. Si le derrotamos, conseguiremos una espada.



Al final de cada combate, veremos la repetición del golpe de gracia. Y a veces salta algo rojo...





Así las cosas, tras superar unas pruebas básicas de defensa y ataque, podremos mejorar las cualidades del personaje participando en 6 divertidas pruebas de entrenamiento, para luego desafiar a otras escuelas y conseguir nuevas espadas con las que participar en un torneo nacional.

Dentro de todas estas posibilidades, el aspecto más novedoso es la opción para editar los combos de ataque de nuestro samurai, pudiendo crear hasta cuatro distintos que podemos cambiar durante el combate con los botones L y R.

Entrando en materia gráfica, *Kengo* presenta unos modelos poligonales muy bien construidos y que cuentan con algunos detalles de calidad, pero pincha estrepitosamente en lo referente a escenarios, ya que son excesivamente repetitivos. Es cierto que todos ellos permiten un completo movimiento en las tres dimensiones, pero se echa en falta la posibilidad de interactuar con el entorno. A su vez, la jugabilidad se ve, en algunas ocasiones, resentida por la imposibilidad de encarar al rival correctamente, algo que se traduce en dar palos de ciego durante ciertos momentos del combate.

Aunque *Kengo* no destaca por nada en particular, es un título que sabe enganchar, y que pese no ser un prodigio, sabe divertir y casi seguro os enganchará durante un buen tiempo.

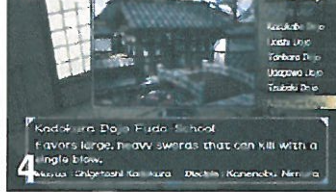
La dura vida de un samurai

Los samurais conducen su vida de una manera tan rígida como rigurosa, y tras organizar sus quehaceres desde el tatami de su casa (1), se entrenan sin descanso (2) practican sus ataques y movimientos (3), y desafían a otras escuelas (4). Y todo para enfrentarse a otros maestros (5) para conseguir las espadas de cada escuela y con ellas poder participar en un campeonato nacional japonés.













Paris-Dakar Rally

La prueba más dura del mundo

Acclaim plasma con rigor todas las dificultades de esta famosa competición en la que sólo los más fuertes sobreviven. Pero tanta fidelidad tiene un precio...

Mucho esperábamos de este título cuando lo probamos por primera vez. Prometía trasladar con total fidelidad las sensaciones vividas por los pilotos al enfrentarse a tan dura prueba y lo cierto es que esta promesa la cumple con creces. *Paris-Dakar Rally* hace honor a su nombre, ya que presenta las mismas dificultades a las que se enfrentan los pilotos que participan en la competición. El problema viene cuando al trasladar la filosofía del rally a un videojuego la diversión se ve mermada por esa pretensión de acercarse lo más posible a la realidad.

Efectivamente, en *Paris-Dakar Rally* vamos a encontrarnos con inhóspitos circuitos llenos de dificultades, en los que primará más el llegar "enteros" al final de la etapa y marcando un tiempo decente que el competir cara a cara con los otros participantes, a los que veréis en contadas ocasiones. Podéis pensar que precisamente de eso se trata, pero lo cierto es que tras disputar algunas etapas el desarrollo se vuelve muy monótono. Y es que correr nosotros solos, preocupándonos simplemente de no colisionar y de realizar un buen tiempo no nos parece que resulte demasiado divertido.

Este pretendido nivel de fidelidad se mantiene en los controles, donde encontraremos una respuesta demasiado exagerada de los vehículos ante los diferentes terrenos. Esto hace que perdamos el control con bastante frecuencia, teniendo que recurrir al rescate y/o a la reparación del vehículo demasiado a menudo a nuestro juicio, con la lógica pérdida de tiempo.

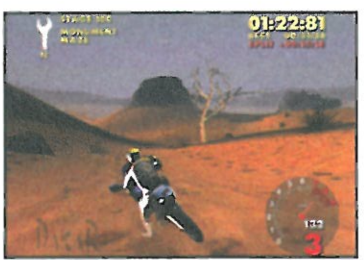
En cuanto a modos de juego, además del modo Campaña, encontramos el Arcade y el Time Trial, que no dejan de ser ligeras modificaciones del principal. Y si tenemos en cuenta que no tiene ningún modo Multijugador...

Pero no todo son pegas en este *Paris-Dakar Rally*. Por un lado, cuenta con la licencia oficial, lo que supone sin duda un gran aliciente para el aficionado al permitirle recorrer todas las etapas, y además ofrece la posibilidad de correr el rally en cuatro categorías (4x4, motos, buggies y quads). Por otro, el entorno gráfico está bastante cuidado, con una correcta recreación de los paisajes. Además, el apartado sonoro, tanto efectos como banda sonora, cumple a la perfección.

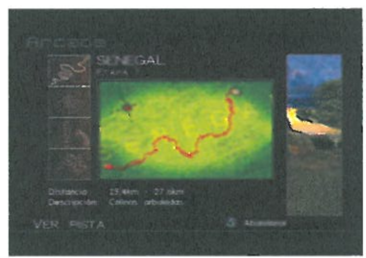
En fin, que aunque no defraudará a los seguidores de esta competición, esperábamos algo más de *Paris-Dakar Rally*. Pretende ser tan fiel a la dura prueba que acaba socavando dos de los pilares fundamentales de todo buen juego: la jugabilidad y la diversión.



Las dificultades del terreno (derrumbamientos, saltos, puentes, curvas...) quedan paliadas gracias a los indicadores visuales y sonoros que nos avisan. Cada vehículo reacciona a ellas de una forma diferente.



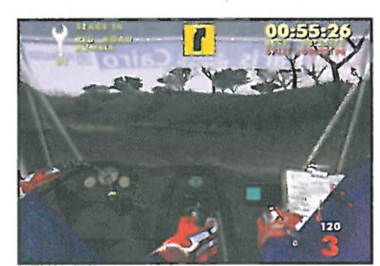
La moto es, por razones obvias, el vehículo que más dificultades tiene. Sólo para pilotos expertos.



En muchas de las etapas habrá bifurcaciones. Hay que consultar el mapa antes para elegir la mejor.



De todos los pisos, el más difícil es el desierto, en el que nuestras ruedas sufrirán de lo lindo.



Las tres vistas interiores de los 4x4 están muy logradas, aunque no es nada fácil conducir así.

Las duras exigencias del terreno

El afán de Acclaim por recrear las dificultades de los diferentes terrenos nos llevará a morder el polvo más de lo que querríamos. Un pequeño despiste que nos saque de la ruta o una colisión, nos harán pedir ayuda y perder tiempo.



Aunque hay averías leves, otras como perder una de las ruedas harán que nos tengamos que detener.



Si nos salimos del camino o volcamos podemos pedir que nos rescaten, con la lógica pérdida de tiempo.



Pro Evolution Soccer

Vuelve la simulación más realista

No os dejéis engañar por el cambio de nombre, aunque falte el *ISS* delante, *Pro Evolution* es la culminación de la rama más realista de la afamada saga futbolera de Konami.



Gracias a las repeticiones, no nos perderemos ni un sólo detalle, cómo esta "estatua" del portero rival.



En el modo entrenamiento podremos ensayar una y otra vez las jugadas, en especial las más complicadas de realizar.



La ambientación está muy bien conseguida, gracias a las secuencias que se intercalan en el partido.



Marcar de falta directa requerirá más precisión que nunca. Superar la barrera con garantías de gol no es nada fácil.



La característica "carrerita" de Roberto Carlos al lanzar una falta es uno de los detalles del juego.

Ante el espectacular salto de calidad que la serie *Esto es Fútbol* ha dado en su paso a los 128 bits y los necesarios cambios en el sistema de juego de la nueva edición de *FIFA*, Konami ha apostado por mantener sus señas de identidad; por seguir trabajando en aquello que siempre ha marcado las diferencias con respecto a los títulos de la competencia. Así pues, que nadie espere que este cambio de nombre traiga grandes revoluciones, porque lo que *Pro Evolution Soccer* ha hecho es, básicamente, llevar el impagable y realista sistema del último *ISS* para PSOne a PS2, con todo lo que eso significa.

Efectivamente, en *PES* vamos a encontrar el mismo afán por la simulación y el dinamismo en las jugadas que ha hecho famosa a la serie, pero elevadas a la máxima potencia. Konami explota todas las posibilidades analógicas del Dual Shock 2 hasta lograr ofrecernos el control más ajustado y realista que hemos podido ver hasta la fecha en un juego de fútbol.

POR SI TODO ESTO FUERA POCO, los botones responden a nuestras órdenes a una velocidad de vértigo, con lo que podremos elaborar jugadas, además de precisas, rápidas, algo muy necesario dada la superior inteligencia artificial de los rivales, que presionarán como nunca haciendo de cada jugada un alarde imaginativo que nada tendrá que ver con el anterior intento de superar a la defensa rival. Un control, en definitiva, tan ajustado y exigente que hará las delicias de todos los "futboleros" que busquen un simulador que se acerque lo más posible a todo lo que supone un partido de fútbol.

El entorno gráfico, por su parte, no desmerecerá en absoluto el brillante apartado jugable. Las animaciones son más dinámicas que nunca, tanto en el partido en sí (mención especial para las cargas "hombro contra

Parecidos más que razonables

Aunque no son tan impresionantes como en *Esto Es Fútbol 2002*, hay que reconocer el trabajo de la gente de Konami a la hora de recrear los atributos físicos de los jugadores más representativos. Si a ello le unimos la calidad de las texturas, que representan de forma fiel las camisetas de los jugadores con sus pliegues, el resultado es un conjunto de lo más atractivo.


Podemos elegir a cualquier jugador en cualquier momento y hacerle un zoom.


En las secuencias previas al partido podemos observar el trabajo de los chicos de Konami.


No sólo se parecen las caras si no que las emociones también están bien recreadas.



En los balones a la corona del área el portero "canta" bastante. Una lástima.


Con esta vista podemos jugar de forma más cómoda, al tener mayor ángulo de visión para poder evitar a los rivales.


Pro Evolution Soccer posee el ritmo de juego más dinámico de todo el catálogo de simuladores de fútbol para PS2.


Los regates exigen la misma habilidad de siempre. Así pues, no bastará con pulsar simplemente el botón adecuado.


Cabecear en presencia de una tupida defensa no será fácil. Hay que saber colocarse y buscar bien los espacios.

Por su vivo ritmo de juego y su gusto por el realismo, PES sigue siendo el simulador por excelencia, ahora en PS2.

hombro") como en las secuencias que hay antes y durante el partido, donde no faltará ni un sólo detalle. La calidad de dichas secuencias, junto a otros detalles como la repetición de las mejores jugadas al término de cada parte, contribuyen a crear una ambientación bastante mejorada con respecto a otras ediciones. No faltará tampoco un correcta recreación física de los jugadores, aunque en este sentido no se ha llegado al preciosismo de *Esto es Fútbol 2002*.

LAMENTABLEMENTE, UNA VEZ MÁS todo este buen hacer se ve mermado por el reducido número de equipos y competiciones con el que contamos. Viendo lo que ofrece la competencia, 32 clubes, 53 selecciones y 8 competiciones se nos antoja escaso, aunque, eso sí, suficiente. Además, la labor de los comentaristas es nefasta, con unos comentarios que no tienen ninguna lógica y que están mal sincronizados con el desarrollo del partido.

Así pues, podríamos decir que Konami ha adaptado su serie a los nuevos tiempos, con todo lo bueno y con todo lo malo. Afortunadamente, creemos que pesa mucho más lo bueno que lo malo, ya que si bien en cuanto a opciones y apartado sonoro está por debajo de sus competidores, lo cierto es que una vez que suena el pitido inicial y nos ponemos a jugar el partido, *Pro Evolution Soccer* no tiene rival. Su sistema de juego es tan realista y acertado que hace pequeñas todas sus carencias y limitaciones. Así que si lo que buscáis es simulación, y no os importa demasiado el tema de las licencias o que esté disponible tal o cual equipo, *Pro Evolution Soccer* es, sin lugar a dudas, vuestro juego.

Los mejores del planeta

Uno de los aspectos que echábamos de menos en el anterior *ISS* para PS2 era la posibilidad de seleccionar clubes (además de las diferencias más que obvias entre los dos títulos). En este *PES*, quizá porque tiene mucho más que ver con *ISS Pro Evolution 2*, sí están presentes los 32 mejores clubes del planeta.



Contaremos con la presencia de 32 clubes, 8 más que en el *ISS Pro Evolution 2* de PSOne.



Además las plantillas estarán actualizadas y con los nombres reales si la licencia lo permite.



Monkey Island

Todo un clásico, al abordaje en PS2



Los atractivos escenarios prerrenderizados nos llevarán a recorrer un Caribe muy especial, plagado de hilarantes referencias al vudú y al mundo de los piratas.

***La fuga de Monkey Island* fue la primera aventura gráfica para PS2, y cuenta con la inmejorable carta de presentación de pertenecer a una saga triunfadora en PC gracias a sus puzzles y a su sentido del humor.**

Si preguntáis a los aficionados a las aventuras gráficas poseedores de un PC por la aventura de la que guardan mejor recuerdo, la gran mayoría de los interrogados empezará a hablar de un muchachito algo torpe que llega a una isla del Caribe con la sana intención de ser pirata... y que acaba siempre metido en una serie de divertidísimos entuertos en los que piratas, vudú, insultos y, por supuesto, monos, se dan la mano con un particular sentido del humor. Efectivamente, la saga *Monkey Island* ha estado siempre en lo más alto de las listas de éxitos, y convirtió a LucasArts en una de las desarrolladoras de aventuras gráficas por excelencia.

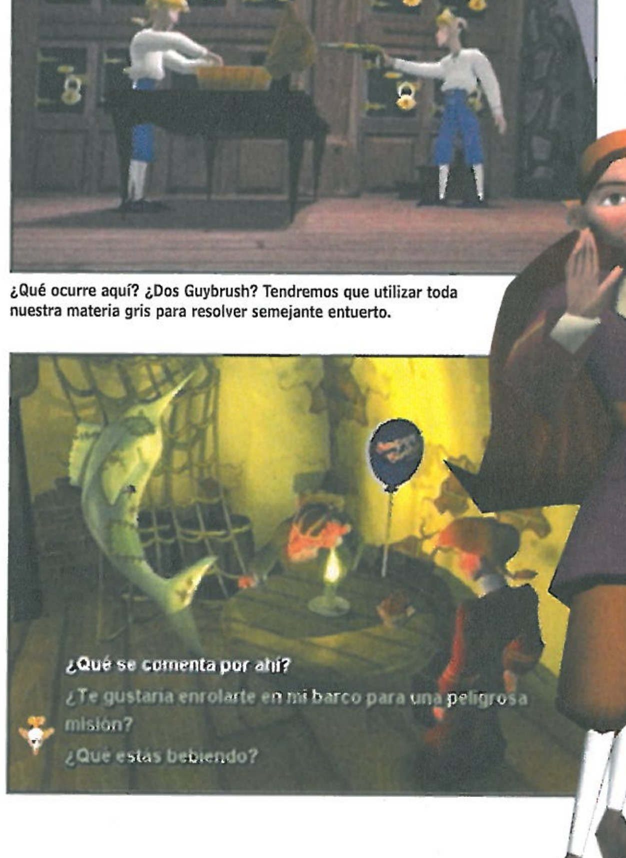
Tras dos primeras partes inolvidables y una tercera con algunas irregularidades, aparecidas sólo en PC, los chicos de LucasArts han vuelto por sus fueros y, lo que es más importante, han "inaugurado" el género en PS2 con un título que confirma que las mejores aventuras gráficas puras no tienen por qué ser patrimonio exclusivo de PC.

LA ACCIÓN ARRANCA

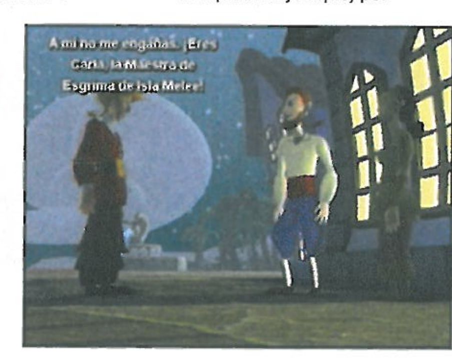
con nuestro "prota", Guybrush Threepwood, que vuelve de su luna de miel con su esposa, la gobernadora Elaine Marley. Ambos esperan tener un recibimiento multitudinario por parte de los habitantes de la isla, pero al llegar descubren una serie de desagradables cambios que tienen que ver con un oscuro personaje, a lo que se unirá la amenaza de un poderoso talismán vudú que es conocido como "el Insulto Definitivo".

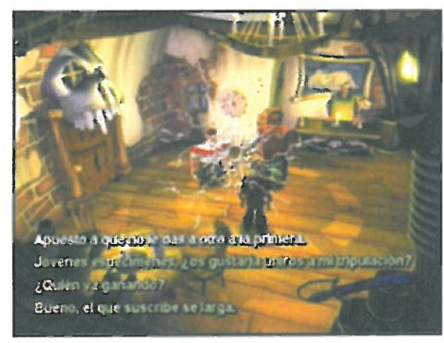
Multitud de personajes, algunos habituales en la saga, otros totalmente nuevos, ayudan a conformar una excelente y bien construida trama, en la que el sentido del humor característico de esta serie está siempre presente. Si bien no es necesario haber jugado a las anteriores entregas para disfrutar de todas las excelencias que *La Fuga de Monkey Island* ofrece, no es menos cierto que sus seguidores encontrarán más motivos para la carcajada, ya que las referencias a los anteriores capítulos son muy abundantes durante la partida.

Además del hilarante guión, hay que destacar que aspectos como el excelente doblaje o el fenomenal trabajo realizado en la traducción contribuyen también a que nos partamos de risa constantemente mientras exploramos multitud de escenarios e interactuamos con personajes que, por

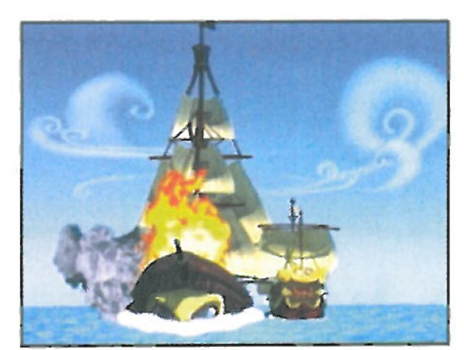


¿Qué ocurre aquí? ¿Dos Guybrush? Tendremos que utilizar toda nuestra materia gris para resolver semejante entuerto.





Abundantes alusiones al jugador jalonarán el desarrollo de la aventura. En esta ocasión, los piratas nos tiran un dardo.


En los momentos claves de la aventura disfrutaremos de espectaculares CGs que irán desarrollando el argumento.



Los programadores han resuelto bien el tema del control, siempre peliagudo cuando hablamos de conversiones para consola de aventuras gráficas de PC. En esta ocasión, cada botón del mando tiene asignada una acción diferente.


En el juego se alternarán detallados escenarios con preciosas tomas generales, como ésta de la isla Lucro.



Aquí tendremos noticia por primera vez del Insulto Definitivo, un poderoso objeto vudú que nos traerá de cabeza.

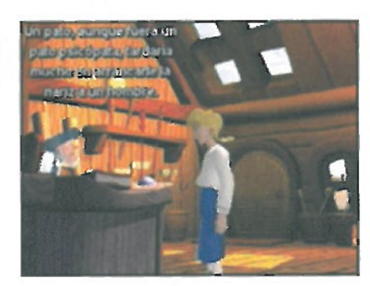
decirlo de un modo fino, no están demasiado cuerdos. Y todo ello para resolver innumerables puzzles, algunos un tanto retorcidos, pero todos enmarcados en la particular e hilarante lógica que rige el universo *Monkey Island*.

LLEGANDO AL TEMA DE CONTROL, nos damos de bruces con la principal dificultad que suele haber en las aventuras gráficas al pasar de PC a consola: el interfaz. En esta ocasión, podremos mover a Guybrush libremente por los escenarios con el stick del pad, mientras que tenemos asignado un botón para cada acción (mirar, coger, usar...). El esquema, aunque mejorable en ciertas cosas, es cómodo.

El entorno gráfico, por su parte, no tiene nada que ver con ninguna de las aventuras aparecidas en PlayStation. Una calidad infinitamente superior nos permitirá disfrutar de preciosos gráficos al más puro estilo "dibujo animado", en los que se combinan escenarios renderizados con otros creados mediante técnicas más tradicionales. Mención especial en este apartado merecen las animaciones de los personajes y las hilarantes secuencias de vídeo, generadas con el propio motor del juego. Además, los cortos períodos de carga ayudan a que el desarrollo sea más dinámico de lo que estamos acostumbrados a soportar en PSOne. En la parcela sonora hay que destacar, aparte del fabuloso doblaje, la banda sonora, con melodías que encajan perfectamente con el ritmo de la acción.

En fin, que no podemos ocultar el buen sabor de boca que nos ha dejado el estreno de *Monkey Island* en PS2. Pocas son las aventuras gráficas puras que se prodigan por nuestro mundillo consolero y menos aún las que tienen la calidad, el derroche de buen humor y el oportuno toque de originalidad que tiene ésta. No os la podéis perder.

Hilarantes situaciones





No nos cansaremos nunca de insistir en la cantidad de comentarios jocosos y situaciones ridículas que nos tocará vivir al lado de este torpe aprendiz de pirata. Un verdadero alarde de ingenio el de los guionistas, que han mantenido siempre el listón muy alto en este sentido. A las risas contribuyen, sin duda alguna, tanto el genial doblaje (destacando la voz nasal de Guy) como el soberbio trabajo de traducción del equipo de LucasArts.

La Fuga de Monkey Island demuestra que PS2 puede ofrecernos aventuras gráficas mucho más dinámicas y divertidas que las de PlayStation, lo que aumentará el tirón de este género.

A ver quién suelta el mayor disparate



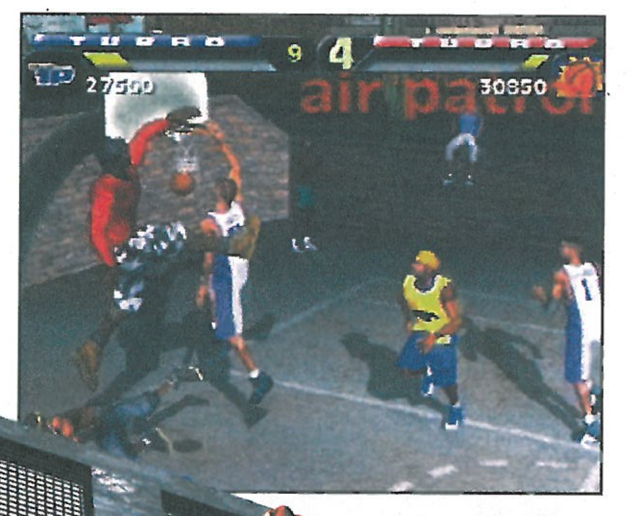
Dentro del particular humor que destila esta aventura, los insultos ocupan un lugar muy importante. Durante el desarrollo del juego habrá que superar varias "peleas verbales", como en este atípico pulso, en el que deberemos vencer a nuestro futuro timonel. El esquema es muy sencillo: nuestro contrario nos dirá un insulto y nosotros deberemos elegir, de la lista que tenemos disponible, el insulto que creamos que mejor se adapta al que nosotros recibimos, siempre aumentando el nivel de disparate.



NBA Street

Nunca has visto basket más grande

Tras el éxito de *SSX*, la división EA Big de EA Sports, que fue creada para trabajar en PS2, presenta un nuevo arcade deportivo que mantiene las virtudes que nos encandilaron en el juego de snowboard: mucho ritmo, grandes dosis de emoción y unos gráficos de lujo.



Con estas premisas, *NBA Street* puede convertirse en uno de los mejores juegos deportivos para la 128 bits, ya que demuestra las posibilidades de la consola y resulta divertido hasta decir basta, incluso aunque no te guste el basket.

Aunando calidad, diversión y espectáculo, *NBA Street* nos propone una fórmula de juego que se basa en partidos en los que todo vale, y con sólo tres jugadores por equipo. No se puede decir que la idea sea innovadora, ya la disfrutamos con el genial *NBA Jam* y con el reciente *NBA Hoopz*. Sin embargo, EA Big ha introducido tantas mejoras gráficas y de concepto, que podría parecer hasta nueva. Y es que la espectacularidad y jugabilidad de este título supera con creces a todos sus antecedentes.

UNO DE SUS ASPECTOS MÁS ATRACTIVOS es el hecho de que, además de que disponemos de los mejores jugadores de la mejor liga de basket del mundo, también podemos crear nuestras propias estrellas, eligiendo desde su sexo y atributos físicos, a sus características técnicas. Crear el jugador es más importante de lo que parece, ya que él será el eje de un equipo que completaremos con jugadores de la NBA, y bajo su nombre se salvarán la infinidad de trucos, secretos y opciones que abriremos al ganar partidos. Además, al desbloquear nuevas estrellas podremos hacer uso de ellas, sin tener que jugar siempre con el mismo trío en la cancha. Lo cierto es que el desarrollo se hace muy entretenido y llega a enganchar sobradamente.

Sin embargo, donde *NBA Street* da el Do de pecho es en la jugabilidad. Con apenas dos



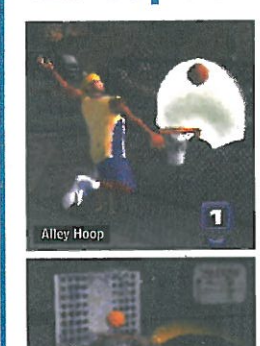


Creamos a nuestros jugadores repartiendo puntos entre sus habilidades. Ganando partidos mejoramos cada vez más.



Como ocurre con las acrobacias de un juego de snow, cada jugada nos reportará puntos que, llegados a cierta cifra, nos permitirán conseguir canastas especiales.

El espectáculo del baloncesto elevado a la enésima potencia

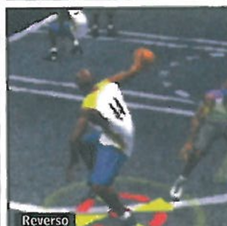












Los jugadores serán capaces de poner en práctica desde arriesgados mates de espaldas a increíbles volteretas en el suelo sin perder el control de la pelota. Algunas acciones, como los pases por la espalda, las ejecuta el jugador de manera automática según la posición en la que se encuentre. Sin embargo, los movimientos más espectaculares requieren que pulsemos alguna combinación con los botones de turbo, dependientes de una barra que, cómo no, se gasta rápido. Curiosamente, si la jugada que intentamos es demasiado compleja, nuestro jugador terminará rodando por el suelo. Ver el juego en movimiento es una delicia.

Espectacularidad a raudales y máxima diversión son las principales virtudes de un arcade deportivo que encandilará incluso a los que no sean aficionados al baloncesto.



botones ya podemos realizar impresionantes jugadas, mates imposibles, pases de locura...

Según empezamos a cogerle el ritmo y a descubrir todas las posibilidades de los botones de turbo y del de los especiales, nos damos cuenta de que podemos desde tirarnos al suelo con el balón controlado, a ejecutar un preciso reverso mientras nos pasamos el balón por detrás de la cabeza para dar un pase entre las piernas que culmine en un "alley Hoop". Y no exageramos nada. Jugar es una delicia, pero es que hasta resulta divertido ver cómo otro juega. Además, los partidos a dobles son el delirio y se hacen muy emocionantes. Eso sí, cuidado con los "mosqueos": en este basket vale todo y no puede sentarnos mal que nos arrojen al suelo de un manotazo o que intercepten nuestro tiro cuando caía hacia el aro...

La verdad es que las posibilidades del control y el no tener la limitación de las reglas hacen que la diversión suba muchos enteros. Y más si tenemos en cuenta que los partidos se juegan hasta 21 puntos, no por tiempo, lo que aumenta aún más la emoción en los finales apretados.

TÉCNICAMENTE, TODO SU ATRACTIVO SE BASA

en unos escenarios de lujo, unos personajes enormes y genialmente animados y una velocidad de juego endiablada. Es una pena que no podáis verlo en movimiento, porque ahí es donde verdaderamente se aprecia su atractivo. Por supuesto, presenta algunos defectillos, como algunos barullos, o balones que no se sabe muy bien si han entrado o no. Sin embargo, no es nada que afecte a la diversión general. Lo que sí es una pena es que no se haya incluido una opción que permita cuatro o seis jugadores simultáneos. Además, en cuanto a modos de juego no anda muy sobrado, ya que sólo podemos contar con el City Circuit, donde vamos jugando en distintas ciudades, y el modo "Versus". Sin embargo, el primero es bastante largo, y el segundo sólo tiene el límite que tú y tus amigos queráis fijarle. Lástima que no podamos organizar un torneo en el que participen más jugadores...

En cualquier caso, si estáis buscando un juego deportivo y no os importa que no sea un simulador, *NBA Street* es la propuesta más atractiva del catálogo de PS2. Es basket de 128 bits, algo que comprobaréis no sólo en su factura gráfica, sino también en la diversión que transmite. No os defraudará.



Podremos poner "tapones" estratosféricos y nunca habrá problemas por que toquemos el aro, o el balón esté cayendo.



Al ganar partidos iremos descubriendo pistas y jugadores ocultos, algunos tan sorprendentes como Zoe, de *SSX*.





NBA STREET
EA Big • Arcade Deportivo

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1-2**
Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** Edad: **TP**
Memory Card 2 (152 kb) · Dual Shock 2

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 9

• Las animaciones de los jugadores, su ritmo, lo divertido que resulta...
• No poder jugar campeonatos con amigos. Le faltan modos de juego.

8

Uno de los mejores deportivos para PS2, tanto por lo divertido que resulta, como por su calidad técnica. Si buscas deporte y espectáculo, no lo dudes más.

The Bouncer

¿Un juego que es una película, o una película que es un juego?

Square y Dream Factory nos invitan a protagonizar una película tomando parte en los momentos de acción... ¿Ha llegado el momento de que Jackie Chan se jubile?

Una vez más, Square y Dream Factory, los padres de *Ehrgeiz*, han puesto su característico sello sobre una de las propuestas más arriesgadas que hemos visto hasta la fecha en PS2. La idea parte de ofrecer una película interactiva, en la que el jugador toma parte en los momentos de acción. Visto así, el juego puede parecer que promete, pero... ¿en la práctica resulta divertido? Veámoslo.

Con *The Bouncer*, Square ha demostrado que, en materia gráfica, pocos grupos de desarrollo pueden alcanzar la calidad que imprime a sus producciones. Gracias a las fabulosas secuencias de video en tiempo real y a las indescriptibles CGs, *The Bouncer* se ha convertido en el juego más bello del actual catálogo de PS2, el cual, además, tiene la virtud de convencer al jugador de que está disfrutando de una película, tanto por el ritmo como por el tipo de perspectivas que utiliza. No obstante, si dejamos a un lado el aspecto visual del juego, empiezan a surgir las pegas.

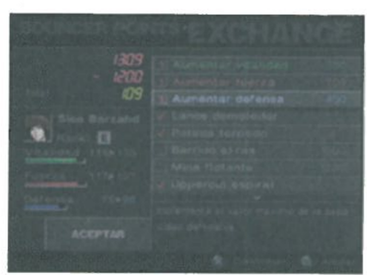
La historia, por la parte que le toca, es poco original, porque recurre a los típicos tópicos de Square, como son los personajes controvertidos, una historia de amor como telón de fondo y una ambientación ciberpunk, esta vez con unos porteros de discoteca como protagonistas. Pese a la utilización de estos clichés, la historia engancha, y tiene el aliciente de presentar variaciones dependiendo del personaje que controlemos.

Lo peor llega cuando el jugador toma parte, es decir, cuando tenemos que enfrentarnos a las situaciones de acción. La inmensa mayoría de estas situaciones se reducen a una pelea contra un número variable de enemigos, y las menos, nos invitan a superar retos un tanto ridículos, como encontrar una llave en un vagón de tren. Todas estas situaciones están muy bien plasmadas a nivel gráfico, pero tanto unas como otras resultan muy limitadas. Así, el sistema de combate ofrece pocos golpes, y sólo arroja un poco de esperanza la posibilidad de comprar nuevas técnicas, al más puro estilo de los juegos de rol, y el empleo de la función analógica de los botones. Además, el desplazamiento del personaje que controlamos resulta un poco lento y demasiado duro de respuesta a nuestras acciones.

Por todo esto, *The Bouncer* se perfila como un título recomendable para los fanáticos de Square y aquellos que gusten de probar experiencias nuevas. Los demás, mejor que lo alquilen antes de arriesgarse...

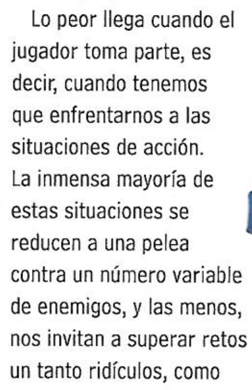


Conocer la historia completa nos obligará a terminar el juego con los tres protagonistas.



Al finalizar los combates, y dependiendo de nuestra actuación, podremos comprar golpes.



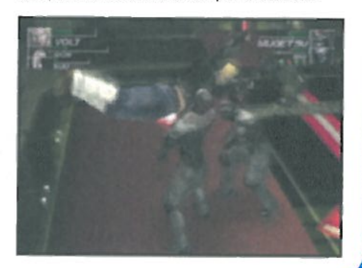


Un estilo para cada personaje

Los tres protagonistas, Sion, Kou y Volt, ofrecen estilos de lucha distinta, como la lucha libre, el taek-wondo y la lucha callejera. Antes de cada pelea podremos escoger al que queremos controlar, mientras que los otros dos pasan a ser controlados por la consola.

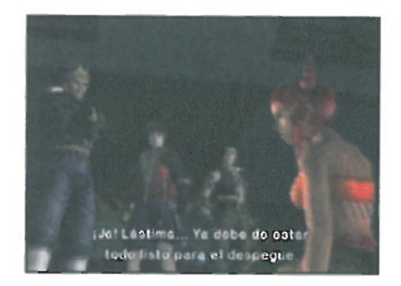








Otros momentos de "frenética acción" nos invitan a buscar una tarjeta en un vagón de tren, y casi nos morimos del infarto al encontrarla...

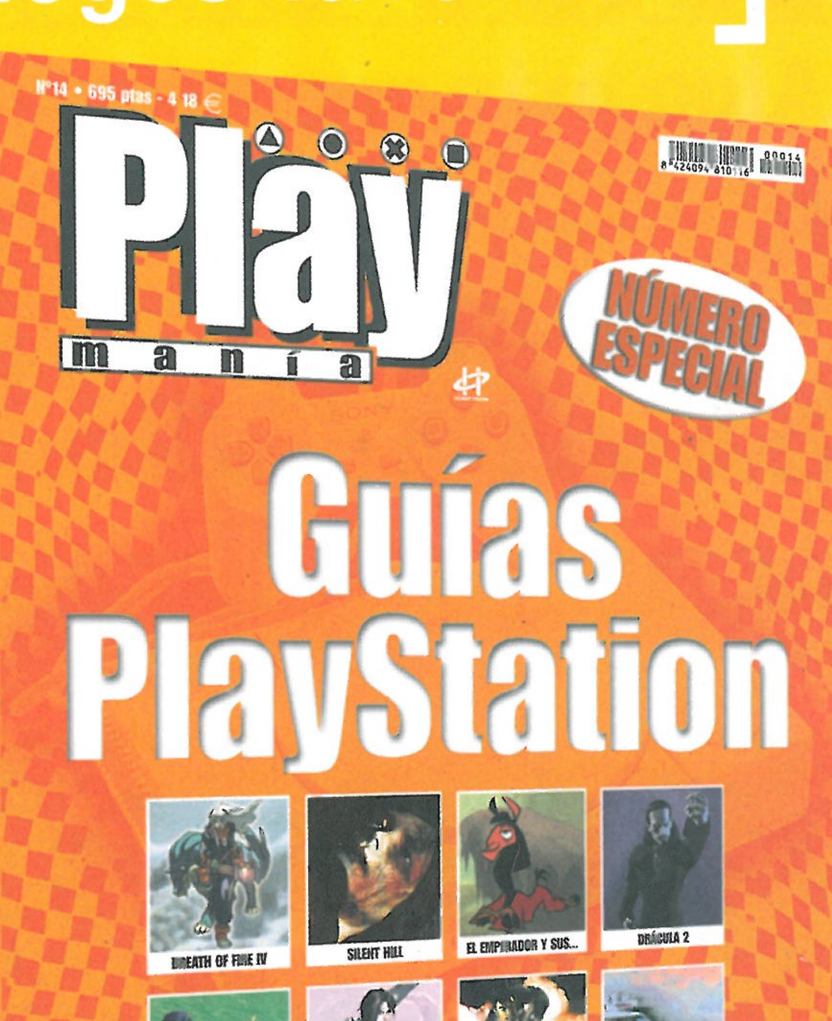




GUÍAS TOTALES

[para tus juegos favoritos]

Breath of Fire IV
Silent Hill
El Emperador y sus Locuras
Drácula 2
Metal Gear Solid
Final Fantasy VIII
Syphon Filter 2
World´s Scariest Police Caases





Soluciones Completas

para los 8 mejores juegos del momento.

[YA A LA VENTA]

Lotus Challenge

Algo más que competir



Junto a los modelos más potentes de Lotus también es posible encontrar joyas de las historia de la escudería.



Según la competición en la que corras, podrás optar entre diferentes modelos de la escudería británica.



A tu disposición tendrás varias ayudas de conducción que te facilitarán el manejo de los coches más potentes de Lotus.

Aunque tras el lanzamiento de *Gran Turismo 3* todos los demás títulos de conducción quedaron eclipsados, este juego de Virgin puede ser una buena alternativa al bombazo de Sony.

Después del vendaval *Gran Turismo*, las cosas vuelven a la calma en el competitivo género de la velocidad y nuevos títulos comienzan a aparecer según se acercan las Navidades. De entre todos ellos, destaca por méritos propios este *Lotus Challenge*, que apuesta por el lado más clásico de los juegos de conducción. Gracias a él, tendremos la oportunidad de darnos un paseo por la historia de esta prestigiosa marca británica y conocer todas y cada una de las máquinas que ha fabricado desde 1957.

LO PRIMERO QUE HAY QUE DEJAR claro es que *Lotus Challenge* es uno de esos juegos a los que hay que dar una oportunidad para poder llegar descubrir lo que realmente esconden: una jugabilidad y capacidad de diversión a prueba de bombas. No basta con escoger el coche más espectacular y darse un par de vueltas por un circuito cualquiera. Hay que dedicarle tiempo y profundizar en sus numerosos modos de juego, ya sea participando en alguno de los muchos campeonatos o bien en los retos y eventos especiales, para quedar enganchados sin remedio. Y es que si de algo va bien servido el juego es de competiciones, ya que en función del coche elegido, dispondremos de una serie determinada de carreras. Además, todas las pruebas resultan sumamente divertidas



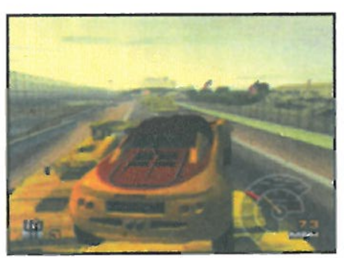
Junto a los circuitos de competición hay varios tramos de carretera donde demostrar tu pericia como conductor.

¡Qué divertido es conducir!

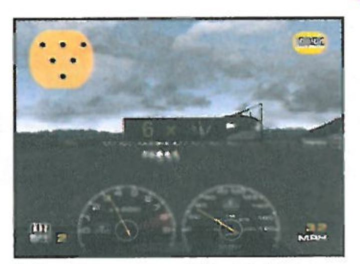
Además de las convencionales carreras contra otros coches, tendrás la opción de participar en divertidos minijuegos como partidas de bolos y "pachangas" de fútbol... pero sin bajarte de tu bólido. Unos divertidos retos de pilotaje que completan una larguísima oferta de modos de juego y competiciones que no dejan ni un resquicio para el aburrimiento.



Al volante de Lotus Exige podrás disputar una ronda de penalties.



Si lo que realmente te gusta es volar, realiza saltos increíbles con el Lotus Elise.



Nada mejor que una partidita de bolos para descargar la tensión de la competición.



A veces disfrutaremos de espectaculares efectos de luz.



Con los modelos más potentes sobrepasarás los 300 Km./H.



Además de los turismos, podrás pilotar un F1 de Lotus.



A tu disposición tendrás cuatro puntos de vista distintos para pilotar como más te guste.



Además de correr contra otros coches, también podrás realizar peligrosas escenas de especialista de cine.

Lotus Challenge oferta 38 modelos distintos de coches, dotados todos ellos de un sistema de control envidiable.

gracias a la elevada Inteligencia Artificial de los coches rivales, que imprimirá aún más emoción a las ya de por sí reñidas competiciones.

PERO LO QUE HACE DE ESTAS CARRERAS una experiencia tan absorbente es el cuidado que se ha puesto en el control de los coches. Las maniobras se realizan con total suavidad y el comportamiento de las máquinas es sublime, aunque es posible que te haga falta algo de entrenamiento para dominarlas plenamente. Si es así, basta con montar en el espectacular Elise y seguir las instrucciones (en perfecto castellano) de tu instructor particular para aprender técnicas de conducción.

Gracias a este soberbio sistema de control, podremos disfrutar al máximo de unos circuitos con un diseño muy acertado, pensados para que la conducción no se vuelva nunca monótona, y que discurren por los más diversos parajes. Por desgracia, a pesar del cuidado trazado de todas las pistas, ornamentalmente pecan de estar algo vacías, sobre todo después de lo que hemos visto en otros títulos del género. Por contra, los 38 coches disponibles muestran, además de un tamaño más que considerable, un acabado impecable, con todo lujo de detalles, incluidos los tan de moda reflejos en la carrocería.

Todo este compendio de virtudes da como resultado un juego que encantará a todos los aficionados a la velocidad. Su jugabilidad, variedad de modos de juego y marcada personalidad lo convierten en un serio candidato al segundo puesto del cajón del género. Probadlo y os gustará, aunque recordad que no entra por los ojos y que en las primeras carreras no llega a demostrar todo lo que tiene dentro.

Cuidado con los golpes...

Hacía tiempo que no veíamos un juego en el que los coches sufrieran daños reales en la carrocería. Afortunadamente, *Lotus Challenge* ofrece la posibilidad de que nuestro coche refleje los efectos de las continuas colisiones, abollándose y perdiendo partes de la carrocería de modo progresivo. Un detalle de realismo.



Si no conduces con prudencia conseguirás que tu coche pierda alguna de sus ruedas.



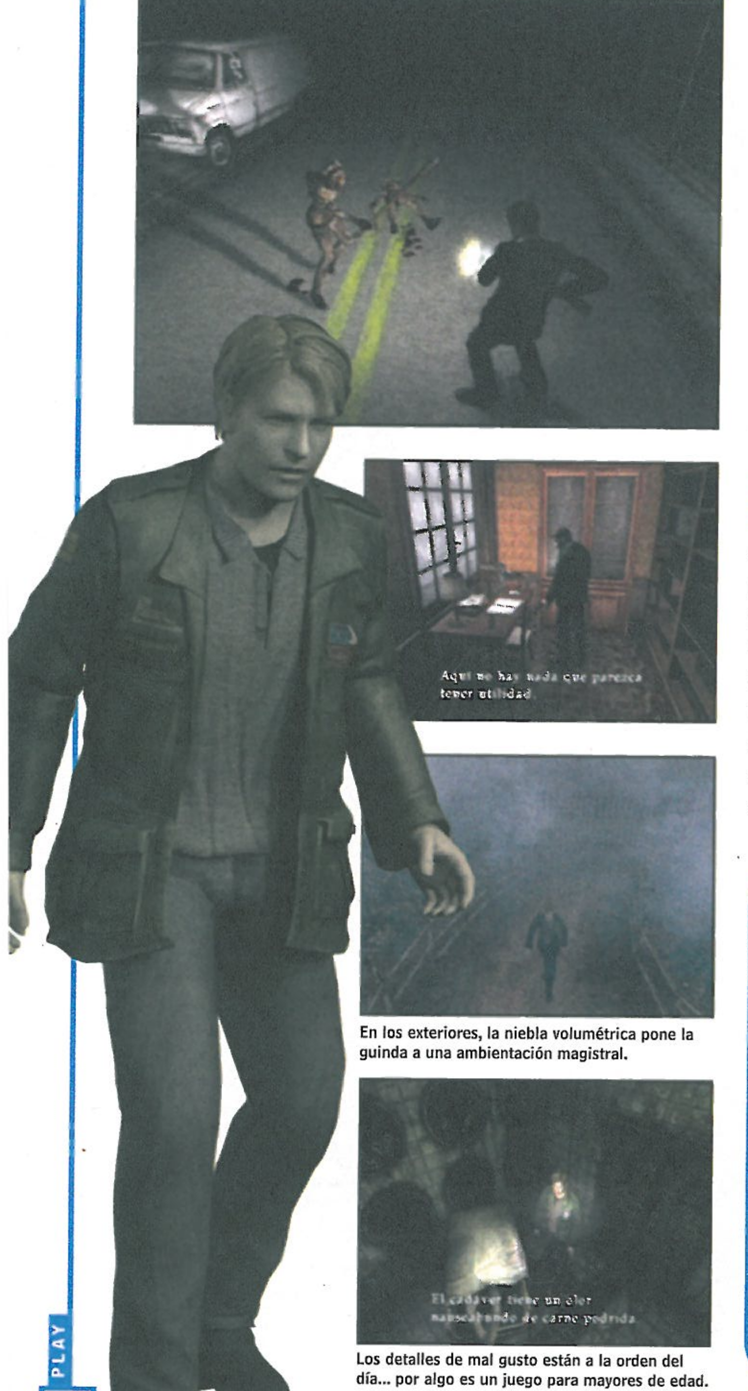
No pilotes a lo loco si no quieres ver como tu coche acaba hecho chatarra.



Silent Hill 2

En busca de la emoción perdida

Un apacible pueblecito sumido en la más profunda de las oscuridades, un hombre armado con la tenue luz de una linterna y una legión de criaturas del más allá... ¿os suena de algo?



En los exteriores, la niebla volumétrica pone la guinda a una ambientación magistral.

Los detalles de mal gusto están a la orden del día... por algo es un juego para mayores de edad.

A la hora de hablar de *Silent Hill* casi sobran las presentaciones, porque todos sabemos ya que ha sido el único juego de PlayStation capaz de infundir verdadero terror. Su legión de seguidores esperábamos la secuela con fervor... pero ahora que por fin la hemos disfrutado, cabe preguntarse ¿han merecido la pena tantos meses de impaciencia? Pues sí... y al mismo tiempo, no.

RESPECTO A SU ANTECESOR, *Silent Hill 2* sólo conserva el nombre del pueblo que da pie al juego y la ya clásica, tétrica y agobiante ambientación, puesto que el resto es completamente nuevo. Hasta el protagonista está de estreno. James Sunderland es un tipo que recibe una carta de su difunta esposa, que lleva tres años muerta, en la cual le cita en *Silent Hill*... Este excepcional punto de inicio nos invitará a recorrer un sinfín de nuevas localizaciones, como un hotel, una cárcel o un museo, al tiempo que conoceremos a un brillante elenco de personajes secundarios, que destacan por jugar al despiste y, sobre todo, por su marcado perfil psicológico.

La ambientación, como era de esperar, es única, oscura, desquiciante, y continúa jugando con la luz y el sonido como pocos juegos saben hacer, por no hablar de la fastuosa recreación de los entornos gráficos, que destilan un mal gusto y un nivel de detalle francamente alto. Hasta tal punto llega la sensación de agobio, que en más de una ocasión el "cuerpo" nos pedirá dejar de jugar para reponernos un poco... vamos, que en temas técnicos *Silent Hill 2* cumple el objetivo de agobiar al jugador y no se le puede reprochar absolutamente nada.

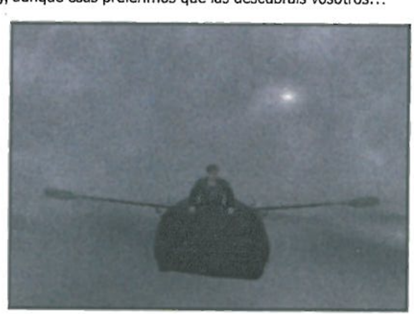
EN CONTRAPARTIDA, A LA HORA DE METERSE en profundidad en el juego, *Silent Hill 2* muestra unas carencias que no encontramos en su antecesor, quizá porque las expectativas que teníamos con este título eran muy, muy altas. Son sólo detalles, pero sumados unos tras otros, dejan al jugador con la sensación de que falta algo. El primero y más "sangrante" es el propio comienzo del juego. La gloriosa pesadilla que servía de arranque al primer *Silent Hill* contrasta brutalmente con el frío comienzo de la secuela, en

Esto sí que no me suena de nada...

Casi todos los aspectos del juego, desde el sistema de control al propio desarrollo de la aventura, guardan muchos parecidos con el primer *Silent Hill*, aunque también hay novedades. Las más llamativas son estas dos que os mostramos: proteger a María de los ataques de los enemigos o controlar una barca de remos, algo que resulta aún más divertido en el nivel alto de dificultad. Sorpresas también hay, aunque esas preferimos que las descubráis vosotros...



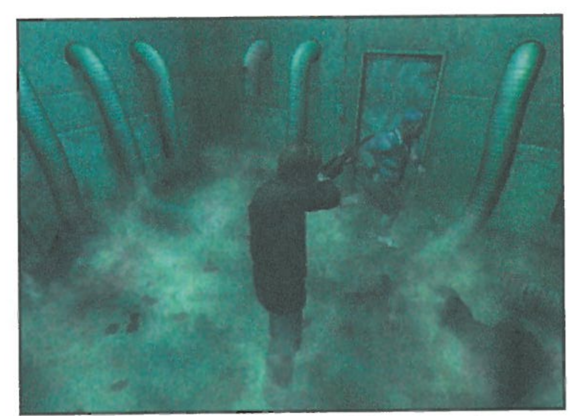
En ciertos momentos, deberemos proteger a María.



Poco antes del final podremos manejar una barca.



Al comenzar el juego podremos escoger entre tres niveles de dificultad para ajustar los puzzles y la acción, algo que ayudará a los menos hábiles.



Dependiendo de nuestras acciones a lo largo de la aventura, podremos acceder a un total de cinco desenlaces distintos, a cual más interesante.

el que debemos correr durante 10 minutos por los alrededores del pueblo, sin sufrir ningún sobresalto. Después de este "entrenamiento" de fondo, tampoco resulta demasiado congruente que James no sienta un poco de miedo a la hora de plantar cara a todo tipo de extrañas criaturas. Vamos, que por sus reacciones casi parece normal "apalear" una deformidad. De igual modo, los puzzles tampoco acaban de cuajar, ya que resultan más obvios y menos ingeniosos que los de la primera aventura; ni la forma en que se desarrolla el argumento, que no explota el potencial de los personajes. Por último, la ambientación pide a gritos más sustos y más tensión. Vamos, que no asusta tanto como esperábamos.

Esto hace que *SH2* no logre alcanzar el clímax, el nivel de horror que tan malos ratos nos hizo pasar el juego original. Como aventura es francamente buena, pero como juego de terror no está a la altura de lo esperado, quizás porque el primer *Silent Hill* dejó el listón muy alto y ya no existe el factor sorpresa. No obstante, hoy por hoy es de lo mejorcito que se puede encontrar en PS2 y, dada su gran calidad, seguro que no defraudará a nadie. Especialmente a los que no hayan jugado al primero.

La fabulosa edición PAL de Silent Hill 2 se cierra con un vídeo DVD repleto de material extra, como vídeos y galerías de imágenes.



Al completar el juego accederemos a unas opciones ocultas, que nos permitirán eliminar el ruido de la imagen o aumentar la cantidad de munición, y descubriremos nuevas armas, como la motosierra...





En esta secuela tampoco falta la versión sucia y oxidada de Silent Hill, aún más aterradora.



Cada sala del universo *Silent Hill 2* desprende una suciedad y una mal gusto francamente alto.



Los puzzles han perdido algo de gracia, ya que muchos de ellos consisten en encontrar objetos.



Por suerte para todos, la traducción del juego es sencillamente brillante.

Los lugareños de Silent Hill

Los enemigos de esta nueva entrega también tienen cierta culpa de que *SH2* no sea tan terrorífico como el juego original. Son excesivamente lentos y previsibles, y su diseño no es tan bueno como el de las criaturas del primer *Silent Hill*. Lástima.



Los más habituales son humanoides que abren su tórax para escupir líquido... puaj.



La incorporación más ridícula: unas camas con patas que andan por el techo.



A estas alturas ¿quién no conoce a las empleadas del sistema sanitario de *SH*?



Esta cosa piramidal es como Némesis de *RE3*: nunca acabaremos con él...



Moto GP

Esto sí es motociclismo de verdad



Como podéis apreciar por vosotros mismos, las repeticiones alcanzan un nuevo nivel de realismo, ya que cuentan con un buen puñado de tipos de cámaras y son capaces de captar toda la tensión de una carrera. Sencillamente geniales.

Las colisiones y accidentes siempre son la cara espectacular del motociclismo, y en *Moto GP* no podían ser menos. Todos los "piñazos" son tan espectaculares que hasta duelen.

Con *Moto GP*, Namco ha sabido plasmar con la máxima fidelidad el espectáculo que conlleva un gran premio de motociclismo, un acierto que PlayStation no había logrado en sus cinco años de vida.

No sabemos qué dificultades técnicas y humanas se han conjurado para que PlayStation no haya sido capaz de ofrecernos un simulador de motociclismo a la altura de la consola y con una calidad pareja a la de *Gran Turismo* dentro de los vehículos de 4 ruedas. Por fortuna, parece que esta "deficiencia" va a ser subsanada en PS2, ya que, desde sus primeros meses de vida, está apoyando esta variante del motor. El respaldo de Namco, con esta genial conversión de la recreativa *Moto GP*, es un buen ejemplo.

Como su nombre indica, y al igual que la máquina recreativa en que está basado, *Moto GP* aborda el gran premio mundial de motociclismo del pasado año, y por tanto incluye el nombre, imagen y montura de los pilotos más importantes de la temporada 2000. Además, como no podía ser de otra manera, la maestría de Namco y el potencial de PS2 han permitido que el juego alcance unas cotas de realismo sumamente elevadas, ya que todos los detalles han sido estudiados al milímetro, como pueda ser la perfecta recreación de las motos, tanto en detalles como las pegatinas publicitarias o el carenado, así como aspectos relativos a sus pilotos, como la apariencia de sus monos y cascos. Tampoco podemos pasar por alto otros logros técnicos considerables, como su lograda sensación de velocidad, vertiginosa sobre todo en la vista subjetiva, la ausencia casi completa de "popping" o su equilibrado control, un perfecto híbrido entre la simulación y el arcade.

SIN EMBARGO, ESTE CÚMULO DE VIRTUDES TÉCNICAS y visuales se ve mermado cuando nos sumergimos en las opciones de juego, que resultan un tanto escasas para lo que se espera de una producción de Namco. Tras sus numerosos modos de juego, que abarcan desde los típicos arcade, temporada, contrarreloj o carrera para dos, tan sólo se esconden un total de 5 circuitos y sus correspondientes trazados invertidos, cifra que se nos





El desafío de los campeones: los extras típicos de Namco







Moto GP incluye un modo de juego, llamado Desafío, que es exclusivo de la versión para PS2 y que nos propone un total de 54 retos de todo tipo. Según los vayamos superando, conseguiremos algunos extras dignos de mención, como las motos de algunos pilotos, fotografías de la temporada pasada e, incluso algún que otro personaje oculto, como el adorable Klonoa y su peculiar montura...

Las virtudes técnicas de la conversión se empañan por la falta de opciones.

antoja excesivamente reducida si tenemos en cuenta que el campeonato real lo componen entre 13 y 15 circuitos, que varían cada temporada. De esta forma, tan sólo disponemos de los circuitos de Motegi, Paul Ricard, Jerez, Suzuka y Donington para dar rienda suelta a nuestras ansias de velocidad y que, pese a estar excepcionalmente recreados, no consiguen hacernos olvidar que se echa en falta una mayor variedad.

A PESAR DE ESTE INCONVENIENTE, lo que menos entendemos es que *Moto GP*, proviniendo de una máquina recreativa con opciones multijugador, no presente unas opciones más amplias en este apartado, ya que no es posible disputar un campeonato a pantalla partida con un amigo, ni participar en una carrera compitiendo con 20 pilotos más controlados por la consola. Tan sólo nos ofrece la posibilidad de competir uno contra uno.

No por estas reducidas posibilidades *Moto GP* deja de resultar un juego divertido y complicado gracias a sus 3 diferenciados modos de dificultad, aunque sus escasas posibilidades de juego emborronan, y mucho, su expediente. Sólo el modo desafío consigue alargar su vida de manera considerable, ya que sus 54 pruebas, que van desde superar un determinado tramo en un límite de tiempo o completar una temporada, consiguen mantener picado al jugador durante bastante tiempo.

Por todo esto, *Moto GP* resulta en un título impecable a nivel técnico y visual, pero que hace aguas en opciones de juego. Si hubiera incluido todos los circuitos del campeonato y un modo multijugador más potente, estaríamos hablando de un auténtico imprescindible. Una verdadera lástima.



El modo a dobles es divertido, pero lo hubiera sido más si dejara competir contra pilotos controlados por la consola.



Los cinco circuitos son réplicas perfectas de los reales. Están presentes todos los detalles que vemos en la tele.



Cuando vamos a adelantar a un rival, sobre su moto aparece una foto del piloto verdadero, con su nombre y todo.



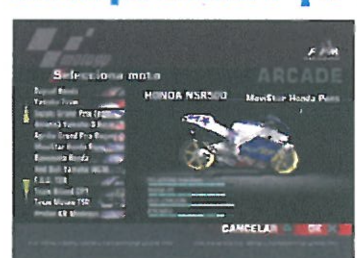
Aunque la sensación de velocidad es siempre altísima, si jugamos con la perspectiva interior parece que volamos.





Una temporada completa... ¡o casi!





El modo temporada nos invita a afrontar, igual que sucede en la vida real, una competición en la que el campeón se decide por puntos. Lo más curioso es que, a pesar de que están todas las motocicletas reales, sólo hay cinco circuitos, siendo éste el mayor inconveniente de *Moto GP*. No acabamos de comprender porqué Namco no ha introducido algún circuito más, aunque fuera falso, ya que se queda corto.



Quake III Revolution

Los gladiadores de un nuevo circo "romano"

Los shoot'em up de "todos contra todos" nos ofrecen la ocasión de enfrascarnos en auténticas batallas campales, donde lo único que importa para seguir con vida es disparar rápido y bien.





En estos tiempos en los que los gladiadores y los circos romanos vuelven a estar de moda, ID Software y EA nos invitan a participar, de manera virtual en *Quake III Revolution*, un "circo" tan oscuro como el futuro del que proviene. Eso sí, las espadas y los tridentes se han sustituido por la artillería pesada.

A grandes rasgos, *Quake III Revolution* es la conversión de uno de los shoot´em up subjetivos más exitosos de PC, al que se le han añadido mapas y personajes exclusivos para la versión de PlayStation 2, así como un mejorado modo de juego para un único jugador y unos inevitables enfrentamientos multijugador con la pantalla partida.

Al igual que *Unreal Tournament*, *Quake III* queda englobado dentro de los llamados FPS (Frag Per Second) o juego en perspectiva subjetiva en el que debemos acabar con el mayor número de rivales posible, al tiempo que evitamos que nuestro personaje caiga abatido por el fuego enemigo. Como podéis ver, apenas existe un argumento, tan sólo una serie de niveles en los que debemos alcanzar unas metas predeterminadas, como retener una bandera durante 60 segundos o acabar con un número de enemigos, para poder avanzar a los siguientes escenarios. Puede parecer un poco soso, pero cuando uno se pone a jugar, la típica frase de "en cinco minutos lo dejo" resulta imposible de cumplir.

Aunque *Quake III Revolution* alcanza un nivel técnico y jugable casi parejo al de *Unreal Tournament*, existen una serie de pequeñas diferencias que lo relegan a un segundo plano. La primera de ellas, y más incomprensible, es la ausencia de una opción que permita jugar con ratón y teclado. En los niveles más avanzados, resulta bastante más difícil realizar giros y maniobras de evasión con el Dual Shock, algo que se podría remediar con estos dos periféricos USB. En segundo lugar, el modo para un jugador resulta bastante más "sosete", ya que presenta menos variedad y menos tipos de modo de juego. Además, en ningún caso formamos grupo con personajes controlados por la consola, y por ello no disponemos de la serie de instrucciones que sí están presentes en *Unreal*.

En lo referente a modos multijugador, *Quake III* cuenta con algunos mapas realmente épicos, gracias a los cuales llega a superar sobradamente a *Unreal Tournament*. Por esta razón, *QIII* se hace especialmente interesante como opción de compra cuando busquéis un juego para disfrutar en compañía, tengáis un televisor de buen tamaño y, por supuesto, no os importe jugar sin ratón y teclado. Sólo en estos casos, *Quake III* supera a *Unreal*, pero aún así, ambos quedan por debajo de *Half-Life*.



Los "skins", o apariencias de los modelos poligonales, presentan un elevado detalle.



Los menores de edad y los sensibles, mejor que se abstengan. ¡¡¡"Cuate, aquí hay tomate"!!!



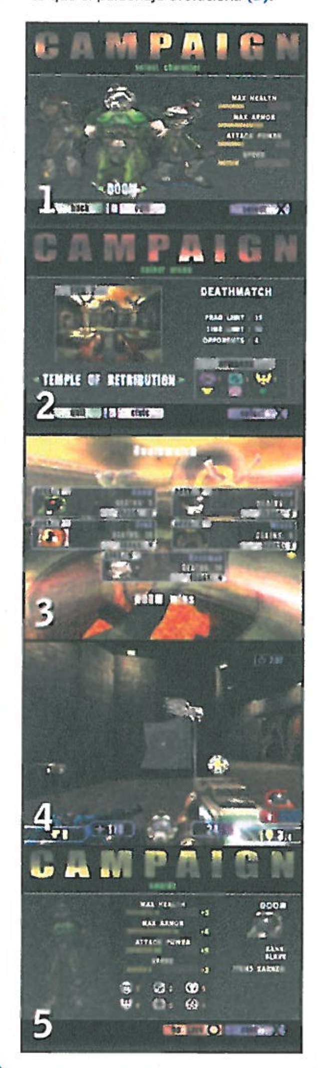
En multijugador, *Quake III* es una auténtica delicia por su rapidez y jugabilidad. Muy divertido.



En los retorcidos y alucinantes mapas podemos recoger todo tipo de armas e items.

Campañas mejoradas

Como sucede en todos los FPS, tras escoger a nuestro personaje (1) y seleccionar el escenario en que vamos a jugar (2), nos veremos envueltos en una ensalada de tiros de la que saldremos ganadores al causar una determinada cifra de bajas (3) o cumpliendo otros objetivos, como conseguir la bandera enemiga (4). Además, una novedad es que el personaje evoluciona (5).





¿SU VIDA ES ABURRIDA Y YA NO LE ENCUENTRA SENTIDO A NADA?



Burnout

No está todo dicho en la velocidad...

Con *Gran Turismo 3,* PS2 ha llenado el hueco reservado al simulador de velocidad más realista, pero ¿qué pasa con el mejor arcade? Pues *Burnout* es la respuesta que pedían a gritos los que prefieren la diversión inmediata a la larga lista de opciones de un simulador.

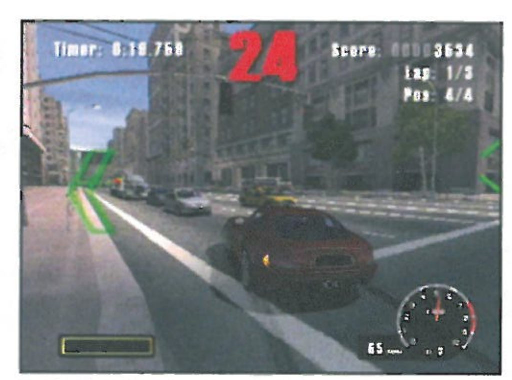
A grandes rasgos, *Burnout* recoge el espíritu de las clásicas Coin Ops de los 80 y principios de los 90, como *Out Run*, en las que uno echaba una moneda y disputaba una frenética carrera de cinco minutos por entornos urbanos e interminables autopistas. No había más reto que llegar a la meta en primer puesto y alcanzar el checkpoint en los límites de tiempo, mientras evitábamos perder preciosos segundos chocando con los demás vehículos. Pues bien, *Burnout* encaja a las mil maravillas con este enfoque clásico, aunque lógicamente cuenta con una realización técnica y opciones de juego acordes con estos tiempos.

FRENTE A OTROS ARCADES, *Burnout* destaca por ofrecer al usuario unas vertiginosas carreras por carreteras que "conocemos" de sobra por películas y series de televisión, como una típica autopista americana o el casco urbano de una ciudad europea, que además están recreados fenomenalmente. En estos dos casos, o en cualquiera de los 12 circuitos restantes, el trazado a recorrer suele ser bastante largo, entre 3 y 6 minutos de carrera por vuelta, y hay aproximadamente 300 vehículos en constante movimiento, cada uno de ellos dotado con inteligencia artificial propia para reaccionar ante nuestras acciones, como cambiar de carril bruscamente o circular en dirección contraria. Si a esto sumamos que en cada carrera nos enfrentamos a otros tres coches, os podéis hacer una idea de lo competitivas y frenéticas que llegan a ser las carreras... Además, para reforzar esta sensación, sus creadores, Criterion, han conseguido ofrecer una sensación de velocidad realmente alta que, sumada a su sencillo sistema de control, tan simple como acelerar, frenar y girar el volante, consigue que la diversión sea inmediata, y que cualquier persona, por poco contacto que haya tenido con videojuegos, disfrute desde el primer minuto.

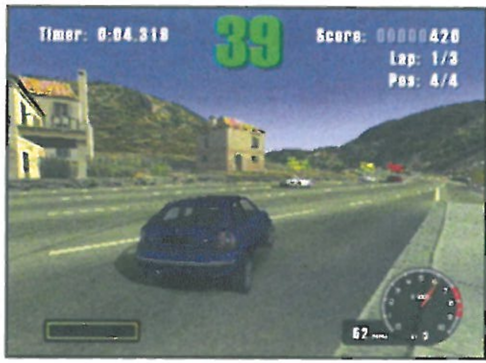
PESE A SU CLARA CONCEPCIÓN ARCADE, *Burnout* también ofrece una



La IA con la que han sido dotados los coches que deambulan por la carretera les permite comportarse de manera real.



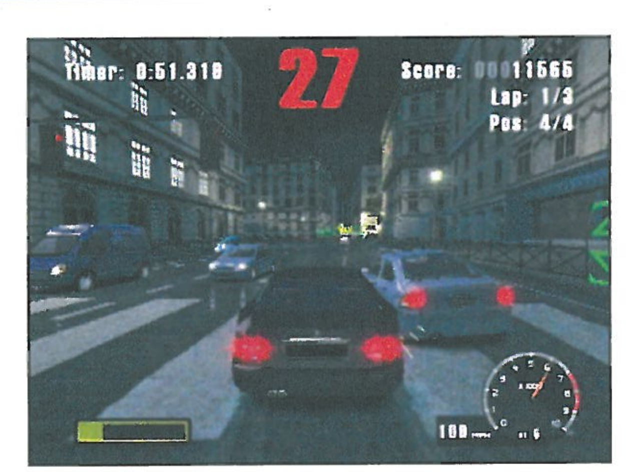
Los circuitos vienen a representar lugares tan dispares como el centro de una gran ciudad o una enorme autopista americana.



El manejo de los coches no presenta ninguna complejidad, y deja gran espacio para la habilidad y precisión del jugador.



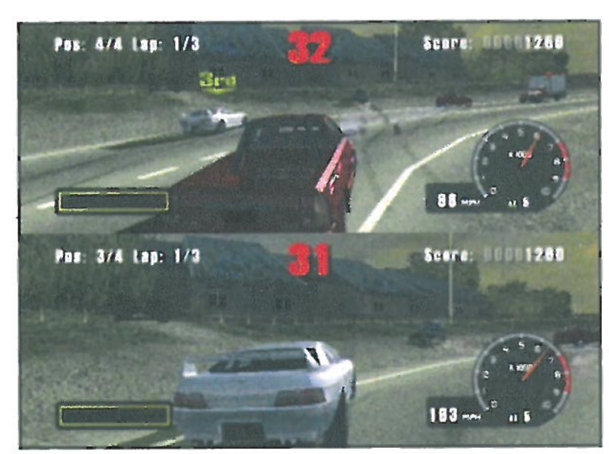
Frente a *GT3 A-Spec*, *Burnout* no alcanza un elevado nivel de calidad en ciertos efectos gráficos, como el polvo o la recreación de la luz solar.



Como en *GT3 A-Spec*, uno de los circuitos nocturnos presenta humedad sobre la pista... aunque el efecto no alcanza el mismo nivel de calidad.

buena ristra de modos de juego y extras ocultos, que garantizan una duración bastante más larga de lo habitual en los arcades. Así, aparte de los habituales modos para uno y dos jugadores, se incluye un extenso y complicado Modo Campeonato, desde el que descubriremos todos los coches y circuitos ocultos y los modos de juego extra, entre los que se cuenta el divertido Survival, que nos reta a dar una vuelta a un circuito sin chocar con ningún otro coche.

Por todo esto, *Burnout* es hoy por hoy la mejor alternativa a los simuladores de corte serio y riguroso, ya que posee una larga vida, un apartado gráfico notable, un sistema de juego que huye de las complicaciones y detalles gráficos de gran calidad, como por ejemplo, la recreación de los accidentes. Es, en definitiva, un título a tener muy en cuenta.



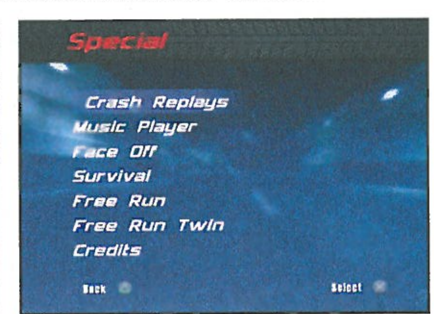
El modo para dos jugadores es otra de las grandes bazas de *Burnout*, ya que sus carreras invitan al "pique" y a la diversión con los amigos.

¿Qué quieres juego? Pues toma...

Normalmente, los arcades suelen ofrecer una vida de juego bastante reducida, ya que apenas presentan circuitos, extras y escasos modos de juego. El caso de *Burnout* es completamente distinto, ya que hay unos cuantos modos de juego ocultos, como un curioso Survival o duelos uno contra uno, y un par de vehículos bastante "especiales"...

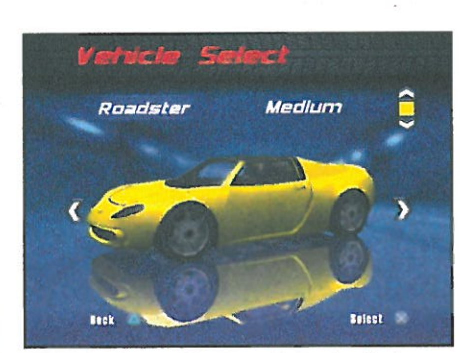


Para llegar a conducir un camión y un autobús tendréis que sudar verdadera tinta china...



Estos son todos los modos de juego ocultos, a los que accederéis superando el modo Campeonato.

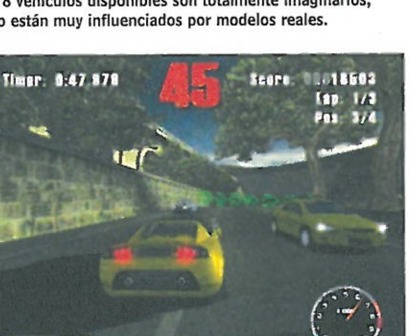
Por su espectacularidad y sencillo control, Burnout es tu mejor opción si buscas velocidad con diversión inmediata.



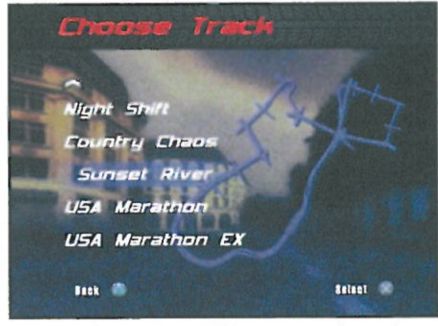
Los 8 vehículos disponibles son totalmente imaginarios, pero están muy influenciados por modelos reales.



Al finalizar la carrera nos espera una repetición, al más puro estilo *Gran Turismo*, con tomas muy espectaculares.



Conducir por dirección contraria es una práctica habitual, por no decir necesaria, para completar la barra de turbo.



Los 14 trazados son bastante largos, aunque algunos de ellos guardan ciertas similitudes y comparten tramos.

¡Esto son accidentes!

Las colisiones son una de las piedras angulares del juego, y sin duda, uno de los aspectos más espectaculares. Podemos guardar los mejores accidentes en la tarjeta para compararlos con los de algunos amigos, o acceder a una repetición en la que podemos controlar libremente la cámara.



Al terminar la repetición de los accidentes, el coche vuelve a aparecer en perfecto estado.



Al final de la carrera podemos ver todos los choques que hemos tenido, y salvar los mejores en la tarjeta.



Zone Of Enders

La primera maravilla de PS2

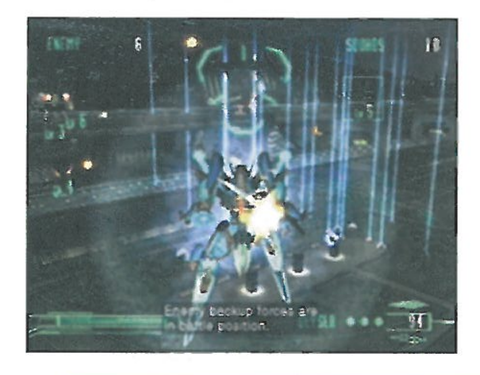
El lanzamiento de Zone Of The Enders supuso la antesala de la llamada segunda generación de juegos para PS2, en la que la calidad gráfica y el realismo por fin alcanzan cotas hasta ahora sólo imaginadas.



Como en *Metal Gear Solid*, algunos enemigos utilizarán el camuflaje óptico para atacarnos por sorpresa.



Las secuencias en tiempo real se combinan magistralmente con las CGs, y a menudo resulta difícil diferenciarlas.





Desde que PS2 se puso a la venta dejamos claro que ninguno de sus primeros juegos, salvo honrosas excepciones y obviando las mejoras técnicas, aportaron nada nuevo a lo ya visto en PlayStation. Este desalentador panorama comenzó a cambiar con *ZOE*, una de las apuestas más sólidas de Konami para PS2.

Zone Of The Enders es, en esencia, un impresionante juego de acción protagonizado por Mechas, es decir, robots de tamaño gigantesco. Como es de recibo, a lo largo del juego controlaremos a Jehuty, uno de estos poderosos robots, con el que deberemos resolver todo tipo de situaciones y misiones, todas ellas encaminadas a salvar a la población de una colonia cercana a Júpiter.

EL MAYOR ACIERTO DE KONAMI RESIDE en que *ZOE* no es un simple juego de acción, ya que también cuenta con un argumento excepcional, que se desarrolla por medio de numerosas secuencias de vídeo y conversaciones y que, por cierto, ha dado pie a la creación de una serie de animación. Eso sin olvidar que su desarrollo está plagado de sorpresas y situaciones que varían de un escenario a otro.

Gracias a la conjunción de todos estos elementos, cada minuto de juego es una sorpresa continua que nos invita a adentrarnos cada vez más en el universo de *ZOE*, ya sea porque encontramos nuevas y más demoledoras armas, descubrimos que desde Jehuty podemos controlar a otros Mechas, o bien porque nuestro robot sufre las consecuencias de un virus que afecta a su sistema operativo...

Dejando a un lado todos estos sobresalientes detalles y su fabulosa trama, *ZOE* es además uno de los títulos más impresionantes a nivel de realización técnica y, por supuesto, uno de los más impactantes a nivel gráfico. Complicados efectos visuales como el "Motion Blurring", la completa libertad de movimientos, los vertiginosos giros en tiempo real, el gigantesco tamaño de los mechas, su elevado grado de interactividad con el entorno... todo, absolutamente todo, está al servicio de uno de los mayores espectáculos que ha ofrecido PS2.

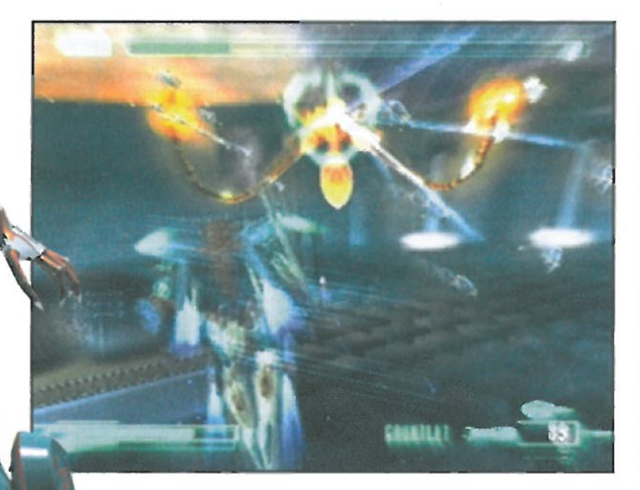
Y por supuesto, *ZOE* es muy divertido, gracias en parte a su sencillo sistema de control que, aunque utiliza todas las funciones del mando, permite manejar a Jehuty con soltura e introduce muchas

Despliegue técnico sin precedentes





ZOE cuenta con uno de los apartados gráficos más imponentes y revolucionarios de los últimos tiempos. Sus complicados efectos visuales, como el Motion Blurring (izquierda) o el continuo ir y venir de explosiones, hacen de este título de Konami un auténtico espectáculo para el ojo humano. Se trata de uno de los títulos más avanzados de PS2, y una clara piedra de toque para todo el que quiera comprobar el verdadero potencial de la consola.



posibilidades, tanto de defensa como de ataque y movilidad. Esta última está muy lograda y transmite una gran sensación de profundidad y altura, que se ve aún más realzada por el hecho de tener libertad de desplazamiento en las tres dimensiones. Además, el resto de las acciones, principalmente de ataque, se efectúan mediante un sistema que combina la sencillez de los combos de *Destrega*, que incluso diferencia los ataques dependiendo de la proximidad al rival, con el sistema de detección de enemigos de *Omega Boost*.

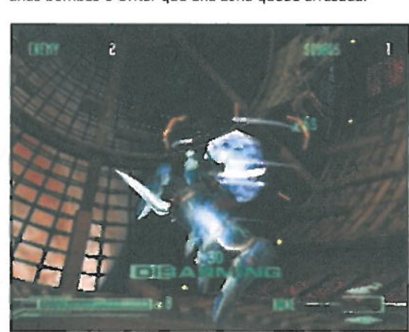
Por desgracia, frente a este cúmulo de virtudes también hay aspectos que no nos terminan de gustar, aunque sólo son dos. El primero, y más sangrante, es el no estar traducido, algo inexplicable dada la enorme calidad del argumento y de los diálogos. En segundo y último lugar, echamos en falta una mayor variedad de enemigos ya que, exceptuando a los jefes importantes, sólo hay tres tipos de Mechas.

COMO CONCLUSIÓN PODEMOS DECIROS que, aunque muchas de las piezas que componen *ZOE* no son excesivamente originales, su impecable tratamiento y puesta en escena, en conjunción con su impagable argumento, hacen de este título una cita ineludible para todos los poseedores de una PS2 que quieran disfrutar de un juego a la altura de la nueva consola de Sony. Es, sin duda, una compra obligada, más aún si tenemos en cuenta que también incluye la demo de *Metal Gear Solid 2*.

Sorprendente de principio a fin

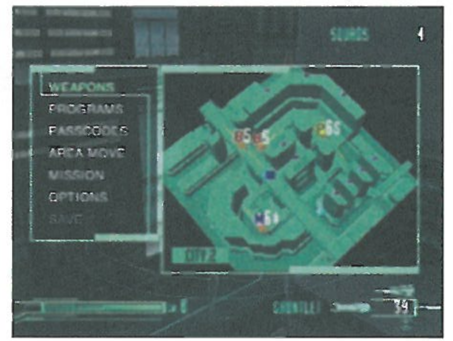
Una de las principales virtudes de *ZOE*, y en la que quizás más se nota la mano de Hideo Kojima, es el perfecto ritmo de la historia y la dosificación de las sorpresas. Sirva como ejemplo algunos de los momentos clave del juego, como controlar a un mecha enemigo, desactivar unas bombas o evitar que una zona quede arrasada.







ZOE esconde algunos extras interesantes, como un modo para dos jugadores o varios finales alternativos.



Desde el menú podemos revisar el mapa, cambiar de arma secundaria o conocer datos relativos a la misión en curso.



Pese a que la estética futurista está muy bien conseguida, quizá echamos de menos una mayor variedad de Mechas.



El juego nos permite desplazarnos con total libertad por enormes escenarios 3D. El resultado es espectacular.

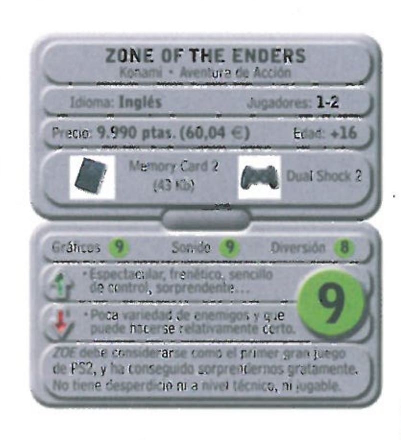
Aunque muchos se harán con este título por la demo de Metal Gear Solid 2, la calidad de ZOE es lo suficientemente alta como para que su compra merezca la pena por sí sólo.





Mil y una acciones

Zone Of The Enders incluye más de una decena de armas y protecciones (derecha), así como un curioso sistema de desplazamiento, entre los más de diez niveles que componen el juego (izquierda).



Capcom Vs SNK 2

Los reyes de la lucha bidimensional, por fin cara a cara

¿Quién ha dicho que la lucha 2D está más muerta que viva? Capcom y SNK desde luego que no, ya que se han aliado para desarrollar conjuntamente el beat´em up 2D definitivo para PS2.



Capcom y SNK son dos de las compañías que más fuerte han apostado por la lucha 2D desde sus comienzos, creando sagas tan importantes y prestigiosas como *Street Fighter*, *Darkstalkers*, *Rival Schools*, *King Of Fighters*, *Last Blade* o *Samurai Shodown*. Afortunadamente, la moda de los Crossovers, o juegos en los que aparecen personajes de varios juegos, ha hecho realidad uno de los sueños de los amantes de la lucha 2D: enfrentar a los personajes de ambas compañías en un duelo sin precedentes. De este modo, Ryu, Blanka y otros personajes del universo Capcom, como Rolento, de *Final Fight*, miden sus fuerzas con otros no menos conocidos personajes, sobre todo para los asiduos a los salones recreativos, como Kyo, Iori o Geese Howard. En total hay más de 40 personajes disponibles, combates por individuales o por equipos, 6 estilos de lucha que reflejan la evolución de la lucha 2D en los últimos 10 años (barras de especiales, combos, distintos tipos de salto...) y todos los golpes y movimientos especiales característicos de este tipo de beat´em up. Como os podéis imaginar, las posibilidades de todos estos elementos son francamente excelentes, y la jugabilidad, tan sencilla y adictiva como la de cualquier *Street Fighter* que hayáis probado.



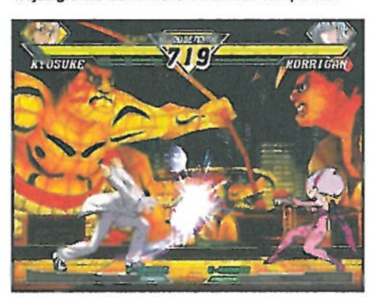
Dependiendo del Groove, la barra de especiales varía y los movimientos cambian radicalmente.



A modo de guiño, en los escenarios podemos ver viejas glorias de la lucha de ambas compañías.



Este título reúne a mitos de los juegos de lucha, pertenecientes a sagas como *Fatal Fury*...



...Rival Schools, Darkstalkers, Street Fighter, Last Blade, Samurai Showdon, King Of Fighters...

Profundizando un poco más en las novedades que presenta *Capcom Vs SNK 2*, los combates por equipos contra la CPU presentan un sistema de "ratios" mediante el cual, los luchadores tienen un peso específico distinto dentro del equipo, o lo que es lo mismo, sus golpes infligen más o menos daño dependiendo de su "importancia". Esto, sumado a los estilos de lucha, o más conocidos como "Grooves", permiten configurar las posibilidades de nuestros personajes a nuestro antojo, siempre teniendo en cuenta las funciones disponibles dentro de cada estilo.

Entrando en cuestiones técnicas y visuales, *Capcom Vs SNK 2* es una conversión "Pixel Perfect", es decir, es idéntica a la máquina recreativa, y por lo tanto, conserva todos los cuadros de animación de los personajes y todos los detalles de los escenarios, que como viene siendo habitual, también presentan motivos ornamentales 3D. La velocidad de juego también permanece intacta, algo que suele ser coto privado de las versiones NTSC.

Por todo esto, *Capcom Vs SNK 2* es sin duda el mejor beat´em up 2D que se puede encontrar actualmente en PS2. Lo único que se le puede reprochar es la ausencia de un modo de juego extra, como el famoso World Tour de *Street Fighter Alpha 3*, con el que ya sería la "repera"...

Completo como pocos

Capcom Vs SNK 2 puede presumir de ser el juego de lucha 2D más completo del mercado, con un total de 48 personajes y 6 estilos de lucha. "Ahí es ná".



La flor y nata de la lucha 2D se da cita en este espectacular juego de lucha.



Los 6 grooves recogen todas las mejoras vistas en los distintos sistemas de lucha.



Hazte millonario con...

¿QUIERE SER MILLONARIO?

50 por 15

El único juego oficial de 50x15 en PC CD-ROM y PSOne contiene:

- A: TODOS LOS COMODINES
- B: MÁS DE 1000 PREGUNTAS OFICIALES
- C: UN SORTEO DE UN MILLÓN DE PESETAS
- D: LAS TRES ANTERIORES



PVPR.: 4.990 PTS.

Número 1 en ventas en UK, Alemania, Francia... Ahora disponible en España. Totalmente en castellano, con las preguntas oficiales de 50x15.

Para participar en el sorteo tienes que enviarnos la tarjeta de registro y el código de barras del juego (versión PC) o sólo el código de barras para la versión PSX. El sorteo se realizará, ante notario, la primera semana de marzo de 2002.



PVPR.: 3.995 PTS.





PC CD

DISTRIBUIDO POR:





www.eidos.com

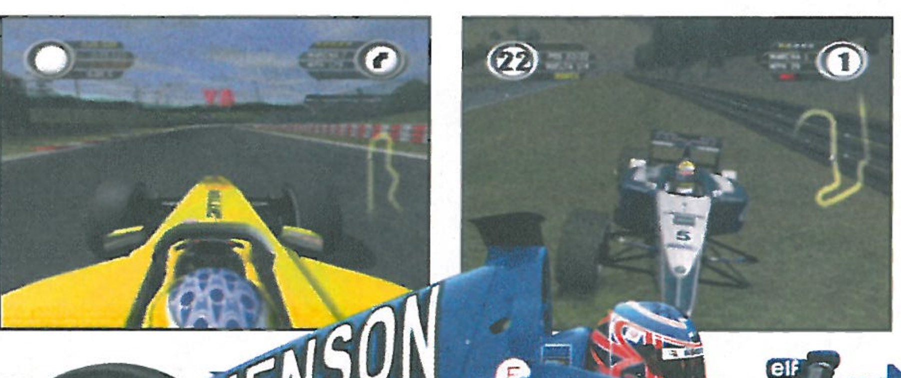
F1 2001

Emulando a los campeones


Igual que en las anteriores entregas, disfrutarás de cinco puntos de vista diferentes a la hora de competir.


Para conseguir unos buenos tiempos en boxes, tendrás que actuar con el equipo y tomar rápido las decisiones.


Por supuesto, podrás conducir tanto con De La Rosa en la escudería de Jaguar, como con Alonso en Minardi.



EA Sports nos presenta ahora un simulador con el que podremos sentir en nuestras propias carnes todas las emociones del último campeonato de Fórmula 1.

Tan puntuales como de costumbre, las actualizaciones de las eternas sagas de EA Sports empiezan a caer en nuestras manos, sólo que esta vez la situación es diferente a la del año pasado, en el que no existía ninguna competencia en el género. Para hacer frente a los títulos de Ubi Soft y Sony, EA se ha puesto las pilas y ha conseguido eliminar de un plumazo los escandalosos fallos de la anterior entrega, que la colocaban incluso por debajo de la correspondiente versión para PSOne, sobre todo en cuanto a modos de juego. La mejora ha sido tan grande, que ahora sí que podemos hablar de un simulador que está a la altura de la consola y de la fama de sus desarrolladores.

La principal virtud del juego es ahora la variedad y cantidad de formas de competición. Así, a las clásicas Carrera Rápida, Campeonato y Multijugador se han unido novedades como los tan de moda Desafíos. En ellos tendremos que hacer frente a 25 retos en los que habrá que demostrar nuestra pericia al volante en diversas situaciones para poder acceder poco a poco a las distintas opciones del juego. Pero no se queda ahí la cosa, porque hay bastantes más modos: dominación, desafío compañero de equipo, campeonato personalizado, último hombre en pie...

JUNTO AL ESFUERZO POR AÑADIR alicientes jugables, EA Sports también se ha volcado en el apartado gráfico, uno de los mejores aspectos de la versión del año pasado, pero que en esta ocasión nos ha dejado del todo embobados. Junto a una estupenda sensación de velocidad, los monoplazas tienen un nivel de detalle y tamaño excelentes. Además, todo está orientado a que "sintamos" los que es volar a 300 por hora: espectaculares accidentes, escenarios borrosos al alcanzar altas velocidades, estelas en los bólidos... Por supuesto, EA ha contado con la licencia oficial de la FIA y la ha aprovechado para calcar hasta las pegatinas de los coches, todo con tal de sumergirnos por completo en el circo de la F1.

Los circuitos, por su parte, son idénticos a los reales y están plagados de detalles, por



Una vez más, licencia oficial

Uno de los puntos fuertes de la saga siempre ha sido su fiel reflejo de la realidad en cuanto a escuderías y circuitos se refiere, gracias a la licencia de la FIA. Para que os hagáis una idea del nivel de detalle, tenéis el ejemplo de la escudería Jordan en la que se ha sustituido la abejita por una boca de tiburón en el morro del monoplaza.



El aspecto de los monoplazas de todas las escuderías es calcado a la realidad.



Tanto el casco de los pilotos como la publicidad en los coches es la real.



En el mundial podemos correr cada carrera de la temporada que acaba de finalizar.



La multitud de sucesos durante las carreras hará que estés siempre en tensión.



Tendrás la opción de crear tu propio campeonato.



La I.A. de los pilotos rivales estará muy bien conseguida.

Corrigiendo todos los defectos de la versión del año pasado, EA ha culminado un gran simulador de F1.



Los comentarios durante las carreras del jefe de escudería conseguirán que vivas al máximo cada carrera.



Para poder acceder a cada opción del juego, antes deberás demostrar tu pericia al volante en los retos.

no hablar de la maestría con la que se han recreado los efectos climáticos como la niebla y la lluvia, ya que incluso veremos gotas de agua resbalar por el casco del piloto. Por supuesto, se mantienen las pequeñas sorpresas gráficas, como restos de coches o manchas de aceite en medio de la pista.

CUANDO NOS TOCA COMPETIR, descubrimos pronto que la Inteligencia Artificial de los pilotos rivales es bastante más compleja que en la anterior versión y nos pondrá las cosas muy difíciles. Ahora cada piloto busca el trazado más adecuado y resultan imprevisibles, lo que consigue que las carreras resulten más duras y emocionantes. En este aspecto, podemos mencionar que cuando hagamos una parada en boxes también será todo más complicado, ya que tendremos control total, lo que nos obligará a ser muchos más cuidadosos a la hora de tomar cualquier decisión.

Como veis, todo indica que este *F1 2001* es un simulador más riguroso y difícil que la anterior versión. De hecho, este puede ser también su principal defecto, ya que el control de los monoplazas es realmente difícil. El nivel de exigencia es quizá demasiado alto y debemos practicar mucho antes de lograr sacarle todo el jugo al coche y obtener así buenos resultados. Y claro, esto es algo que puede pasarle factura a los menos expertos y a los impacientes.

Aún con esto, estamos ante el mejor juego de Fórmula 1 que ha pasado por PS2. Sus interminables modos de juego, su apartado técnico y sonoro y su realismo, hacen de él una compra obligada para los amantes de la modalidad estrella del automovilismo. La temporada real ya se ha acabado, pero todavía falta ver quién es el campeón en PS2.

Parece que va a llover...

Una de las novedades más llamativas de *F1 2001* es la incorporación de cambios en la climatología en mitad de la carrera. De esta forma las decisiones en cuanto a neumáticos y configuración del coche se hacen más difíciles... y fieles a la realidad. Así que antes de competir, piénsate dos veces qué gomas quieres calzar.



Cuando esté lloviendo, el manejo de tu monoplaza será mucho más difícil.



La elección de neumáticos antes de competir será decisiva para la adherencia de tu coche.



Devil May Cry

Acción por los cuatro costados



No os perdáis las enormes tijeras de podar que "luce" este enemigo. Menos mal que Dante no anda escaso precisamente en lo que a armas se refiere.


Aunque habrá una cierta variedad en las misiones, la mayoría consistirá en buscar determinados objetos y colocarlos en el lugar adecuado.

Capcom nos ofrece una frenética aventura de acción con un sobresaliente apartado técnico y una enorme jugabilidad, que ya es una referencia en el género.

Pocos títulos son capaces de convertirse en referentes de un género, incluso antes de salir a la venta, pero todo lo que ya se ha dicho de *Devil May Cry* ha elevado al juego de Capcom a esta categoría. Y, lo que es mejor, después de jugar a fondo podemos confirmar que todo lo que habéis oído es cierto. *DMC* es más que una aventura de acción convencional. Es un espectacular y frenético torrente de emociones donde absolutamente todo trascurre a velocidades de vértigo, en compañía de un monumental despliegue técnico.

LA ACCIÓN NOS PONE EN LA PIEL DE DANTE, un investigador de lo paranormal con ascendencia demoníaca, que debe proteger al mundo de los vivos de las huestes del Underworld, encabezadas por el malvado Mundus. Este sencillo planteamiento esconde una aventura espectacular, estructurada en 23 misiones (con 12 secretas), donde la protagonista es la acción pura y dura. Olvidaos de toda experiencia anterior y preparaos para los combates más espectaculares, rápidos y frenéticos que hemos visto en PS2, con una increíble cantidad de enemigos en pantalla que se mueven con una velocidad y realismo realmente alucinantes.

Para afrontar estos combates contaremos con una variedad increíble de ataques, llevando en todo momento dos tipos de armas, una de cuerpo a cuerpo y otra de fuego. La mezcla de ambos estilos de combate hace que las peleas sean, además de espectaculares, variadas, máxime cuando cada arma tiene distintos golpes y que además podremos adoptar dos formas demoníacas, con sus poderes correspondientes. Con tanta oferta podéis pensar que efectuar los combos puede ser algo difícil. Nada más lejos de la realidad, ya que para el combo más complicado sólo habrá que utilizar 3 botones.

Si la acción frenética es quizá lo más destacado de *DMC*, su apartado técnico no se queda atrás. Precisamente la banda sonora, unas veces sinfónica y otras de lo más "tecno", es clave para ambientarnos.


Los enfrentamientos con Nelo Angelo son realmente intensos. Habrá que tener nervios de acero.


La profundidad y el detalle de los escenarios es alucinante.



Los efectos de luz son brillantes gracias al uso de un sistema de partículas.

Las secuencias de vídeo nos irán desvelando la trama.

Tanto, que sin su música los combates no serían lo mismo.

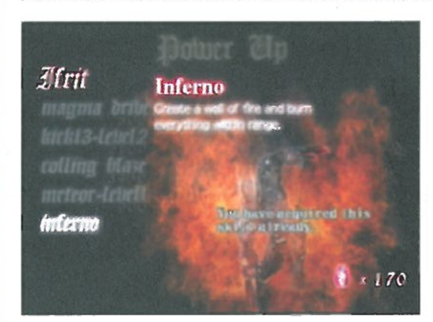
Y QUÉ DECIR DEL APARTADO GRÁFICO. Los escenarios, completamente poligonales, ofrecen un grado de detalle alucinante, con unas texturas que quitan el hipo y una profundidad con la que otros juegos sólo sueñan. Seguro de más de una vez pararéis entre combate y combate para contemplarlos con la boca abierta.

Espectaculares efectos de luz, zooms, "travellings" y algunas sorpresas más ponen la guinda a un apartado deslumbrante, en el que sólo "cojea" el sombreado de los modelos.

Por ponerle alguna pega, podríamos decir que el sistema de cámaras prefijadas no siempre nos ofrece la mejor toma, que no llegará doblado y que se hace un poco corto, pero lo cierto es que por calidad técnica, planteamiento y diversión estamos ante el nuevo mito de la aventura.

Infinitas posibilidades de ataque

La cruzada de Dante no sería posible sin las inabarcables posibilidades ofensivas que el juego ofrece. Además de las armas de fuego y de la transformación en demonio, según vayamos cosechando orbes rojos podremos cambiarlos por nuevas y devastadoras habilidades cuerpo a cuerpo. Sólo la sabia combinación de las tres variantes nos llevará a la victoria final.



Tanto la espada Alastor como los guanteletes de Ifrit tienen varias habilidades canjeables por orbes rojos.



Según nos equipemos con Alastor o con Ifrit nos transformaremos en un demonio eléctrico o de fuego.

Devil May Cry es ACCIÓN con mayúsculas. Un espectacular y frenético despliegue técnico al servicio de la diversión.



Para favorecer la espectacularidad en los combates, la munición de todas las armas de fuego es ilimitada.



Aunque el número de enemigos en pantalla es muy alto, los combates no sufrirán ninguna ralentización.



Habrá momentos en los que el juego se volverá "shooter", con perspectiva subjetiva para los tramos subacuáticos.



Pese a su enorme tamaño, los enemigos se moverán con gran rapidez y lucirán unas animaciones muy trabajadas.

Los siervos de Mundus

Dentro de la espectacularidad general del juego destacan los jefes finales, tanto por su tamaño como por su variedad. Con cada uno habrá que usar una estrategia y os aseguramos que sudaréis la gota gorda para acabar con ellos... sobre todo porque os enfrentaréis tres veces con cada uno.



Esta masa informe nos dará mucha guerra. Además de sus ataques, si nos coge nos enviará a otro plano.



La movilidad del Grifo y sus variados ataques nos pondrán en aprietos en los tres enfrentamientos.



DEVIL MAY CRY
Capcom • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Precio: **10.990 ptas. (66,05 €)** — Edad: **+18**

Memory Card (396 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos **10** — Sonido **9** — Diversión **10**

- Los gráficos, el sonido, el control, los combates, la trama...

- Se hace corto.
- Las cámaras fallan a veces.

10

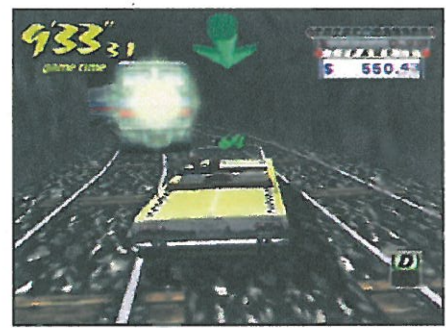
Por calidad técnica, planteamiento y diversión, *Devil May Cry* emocionará a todos los seguidores de las aventuras de acción. Si es tu caso, no lo dudes.

Crazy Taxi

Taxista al volante, peligro constante

Si fuiste un fiel seguidor de El Fary en "Menudo es mi padre", ahora tienes la oportunidad de emular las escenas inéditas de la serie gracias a este impagable arcade de Sega, en el que asumimos el papel de un taxista capaz de hacer cualquier cosa por sus clientes.


Ninguna de las dos ciudades que componen el juego están inspiradas en la realidad, pero sí algunas de sus localizaciones y puntos neurálgicos.


La libertad que ofrece Crazy Taxi es total, ya que podemos atajar y conducir por casi cualquier parte de las ciudades.



Un total de cuatro taxistas, con sus correspondientes coches, componen el elenco de personajes controlables.

El primer título de Sega en saltar a PS2 ha sido este aclamado arcade de velocidad, en el que nos ponemos en la piel de un taxista. Su nombre es *Crazy Taxi* y ya ha triunfado antes en los salones recreativos y en Dreamcast, pero... ¿conseguirá hacerlo también en PS2?

Esta nueva versión ha sido programada íntegramente por Acclaim, compañía que tiene los derechos sobre el juego gracias a un acuerdo relacionado con la licencia Ferrari. Por esta razón, Sega apenas ha tenido nada que ver con la conversión, salvo que ha impuesto una norma: no se podía incluir nada nuevo. Así, la versión de PS2 es prácticamente igual que la de Dreamcast, ya que, salvo ciertas mejoras gráficas y técnicas, es el mismo juego.

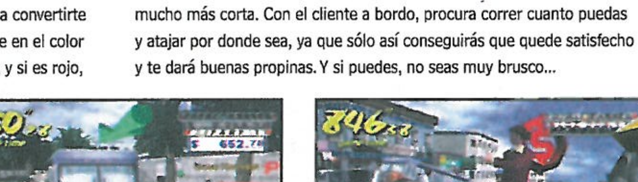
Hecha esta aclaración, y para los que nunca lo han jugado, no está de más decir que *Crazy Taxi* nos pone a los mandos de cuatro taxis clásicos, de esos que aparecen en las películas americanas, con los que debemos recorrer las calles en busca de clientes. Lógicamente, y como mandan los cánones, tras coger a uno debemos llevarle al destino que nos indique en el menor tiempo posible, para lo que podremos hacer uso de todo tipo de atajos, como ir en dirección contraria o seguir las vías del tren, así como realizar todo tipo de maniobras y movimientos especiales.

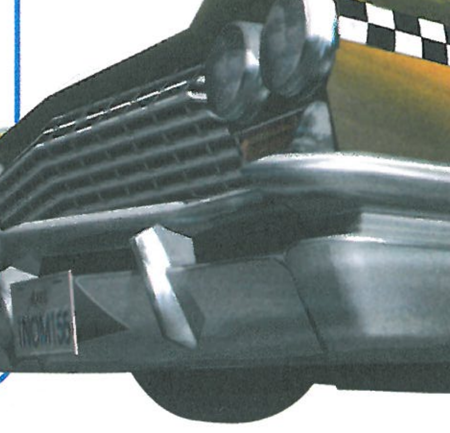
A LA VISTA DE TODAS ESTAS POSIBILIDADES, sobra comentar que las dos ciudades que presenta *Crazy Taxi* son de tamaño descomunal, con numerosos lugares y edificios propios de una gran urbe, como centros comerciales, hoteles, museos y otros destinos que iremos localizando en los enormes mapas a medida que vayamos jugando. Sin duda alguna, es esta inmensa libertad para escoger las rutas y, para hacer lo que nos de la gana, la que hace grande a *Crazy Taxi*.

A esto debemos sumarle su gran sentido del humor, sus absurdas situaciones, como recoger a un cliente bajo el agua o saltar de unos edificios

Tres claves para ser un buen taxista

En *Crazy Taxi*, existen unas normas que debes conocer para convertirte en el mejor taxista del planeta. La primera de ellas es fijarte en el color del icono del cliente. Si es verde, la carrera será más larga, y si es rojo, mucho más corta. Con el cliente a bordo, procura correr cuanto puedas y atajar por donde sea, ya que sólo así conseguirás que quede satisfecho y te dará buenas propinas. Y si puedes, no seas muy brusco...



Un servicio completo por tierra, mar ¡y aire!

El grado de locura de *Crazy Taxi* se hace especialmente patente a la hora de coger ciertos clientes, que tienen la rara costumbre de esconderse bajo el agua y en los toldos de algunas casas; o en el momento de escoger la ruta más corta al destino. Podemos atajar por centros comerciales, saltando por encima de los edificios, utilizando las vías del tren... es el más claro ejemplo de la libertad que ofrece el juego.







Crazy Box

Bajo este nombre se reúnen 16 alocados minijuegos en los que debemos demostrar nuestra habilidad al volante, ya sea efectuando un gigantesco salto, circulando por una estrecha pista o golpeando todos los bolos que hay diseminados por una pista. Lo dicho, una auténtica locura.





a otros, su increíble sensación de velocidad, su carácter frenético... todo ha sido calculado para proporcionar grandes dosis de diversión.

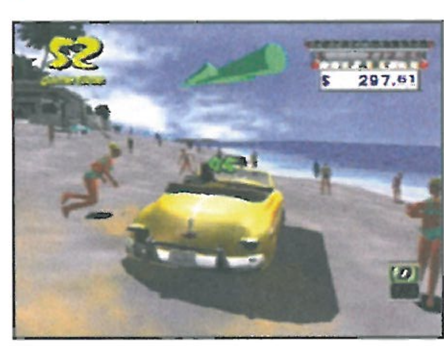
Junto a las dos ciudades que componen el juego, *Crazy Taxi* presenta un tercer modo de juego, llamado Crazy Box, en el que debemos superar 16 pruebas de habilidad, repletas también de humor. En ellas tiene cabida prácticamente todo, desde una partida de bolos hasta un reparto de clientes por un estrecho paseo marítimo en el que el más mínimo error puede llevarnos al fondo del mar...

DEJANDO A UN LADO LAS OPCIONES de juego, se puede decir sin temor alguno que la conversión de *Crazy Taxi* para PS2 es superior a la de Dreamcast, al menos en lo referente en los apartados técnicos y visuales. Por un lado, el juego corre constantemente a 60 frames por segundo, y se ha logrado eliminar por completo las ralentizaciones y el popping. En el apartado gráfico, todos los elementos poligonales aparecen en alta resolución, y cabe destacar que los personajes han sido dotados de unas animaciones mucho más suaves que antes.

Pese a todo ello, *Crazy Taxi* no deja de ser un arcade, con los defectos y virtudes que ello conlleva, especialmente su brevedad. En una semana habréis recorrido una y mil veces todas sus calles, apenas tendrá secretos para vosotros, y se os quedarán las ganas de conocer más ciudades. Al mismo tiempo tiene a su favor algo de lo que pocos pueden presumir: y es que, si después de haberlo "destripado" por completo lo dejáis reposar, *Crazy Taxi* será capaz de ofreceros la misma diversión que os proporcionó nada más comprarlo. Y muy pocos juegos son capaces de hacerlo.



Por exigencias de la propia Sega, Acclaim no ha podido introducir ninguna mejora en esta versión de PlayStation 2, pero es algo que sólo echarán en falta los usuarios que hayan "flirteado" antes con una Dreamcast.



Cada uno de los modelos tiene una velocidad punta y un estilo de conducción propio, pero son bastante parecidos.



Para distinguir el destino del cliente, la zona aparecerá rodeada con una muy indicativa y "discreta" malla verde.



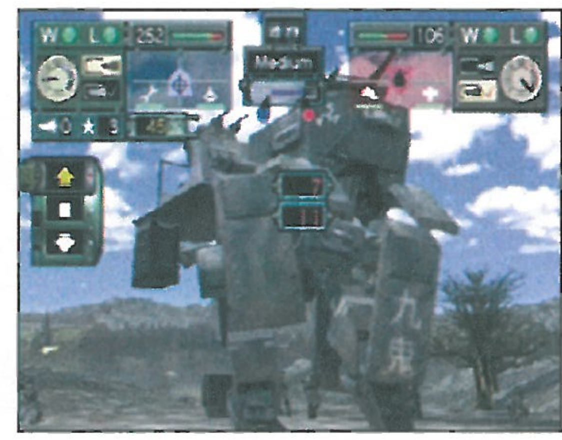


Ring of Red

Los "mechas" cambian el curso de la Historia

Esta atrevida propuesta de Konami lleva la estrategia por turnos hasta un contexto histórico alternativo, en el que los mechas se han convertido en el instrumento de combate definitivo.





Nos encontramos al final de la Segunda Guerra Mundial. Japón ha sufrido los efectos de las bombas atómicas, pero en lugar de rendirse como ocurrió realmente, las hostilidades se mantienen. La URSS entra en el asalto final y el resultado es un Japón dividido en dos, como Alemania. Años más tarde, las dos facciones entran en guerra y nuestro cometido será imponernos, al mando de nuestros mechas, a la parte norte, en una campaña estructurada en misiones.

La mecánica del juego es bastante sencilla. En la pantalla principal encontramos el terreno donde se desarrolla la batalla, con su orografía correspondiente y los mechas de nuestro bando y del contrario. Este terreno se encuentra dividido en cuadrantes, y cada mecha, por turnos, debe decidir su nueva posición en el mapa, si ataca o si decide usar su turno para repararse. Llegado el momento del combate, el entorno gráfico cambiará radicalmente para ofrecernos una espectacular perspectiva de la lucha. Eso sí, antes hay que elegir a uno de los comandos de soldados disponibles para que nos acompañe en lo alto del mecha (al que controlaremos), mientras que el resto irá a nuestros pies realizando sus funciones de forma autónoma.

Durante los combates habrá acciones que podremos realizar en cualquier momento, como movernos, mientras que para otras, por ejemplo disparar, deberemos esperar a nuestro turno. El combate puede acabar con la derrota de uno de los dos, o simplemente por que se nos acaba el tiempo, por lo que tenemos que procurar ser tan rápidos y eficaces en los ataques, como firmes a la hora de defendernos.

Gráficamente, *Ring of Red* ofrece animaciones realmente buenas y un diseño de los mechas muy acertado. A esto hay que añadir un espectacular apartado sonoro, en el que destaca una banda sonora de antología.

El único problema de importancia que le encontramos al juego es que el desarrollo es un tanto lento. Y es que durante los combates, cada acción que realicen los mechas irá seguida de una animación (demasiado larga a veces), lo que aporta espectacularidad, pero a la vez resta dinamismo a las escaramuzas, sobre todo en el cuerpo a cuerpo. No obstante, este defecto no supondrá una pega muy seria para los estrategas que quieran disfrutar de un título original, divertido y técnicamente bien hecho.

Los ataques especiales suelen ir acompañados de vistosas secuencias de vídeo.



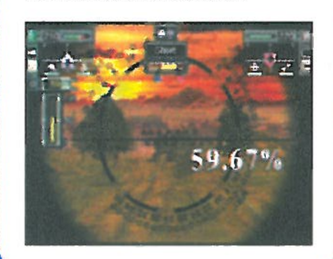
Antes de empezar los combates habrá que elegir qué comando nos acompañará en el "mecha".



Constantemente recibiremos información sobre los daños y posibilidades de nuestro mecha.

El noble arte del disparo

A la hora de disparar, el juego adoptará una vista subjetiva con un punto de mira que oscila sobre el enemigo. El porcentaje marca la distancia entre los dos: cuanto más cerca estemos, más fácil será dar de al contrario, mientras que las posibilidades de acertar bajan si disparamos demasiado pronto. Pero no hay que confiarse, ya que si tardamos demasiado en acercarnos, el enemigo tendrá tiempo de recargar y nos pondrá "fino" a bombazos. Encontrar la mejor relación entre la distancia y el tiempo invertido en avanzar será una de las claves de estos combates.





Debemos ser cautos a la hora de atacar, y usar algún que otro turno para curarnos.

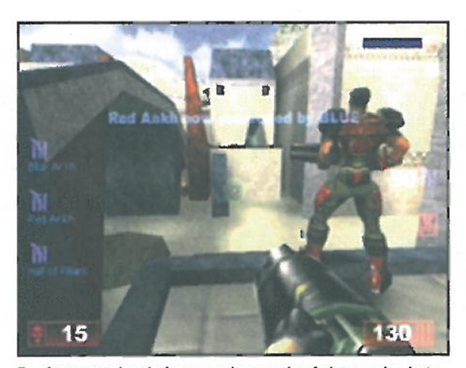


El papel de la infantería será clave para llevarnos la victoria en los combates.



Unreal Tournament

Acción por los cuatro costados


En ciertos modos de juego podremos dar órdenes a los bots, o personajes controlados por la CPU, de nuestro equipo.


El modo multijugador resulta bastante divertido, aunque es más impresionante con cuatro consolas, juegos y teles.





Como era de esperar, PS2 ha ido mostrando sus armas con el paso del tiempo, ofreciéndonos cada vez más títulos que era impensable ver en su hermana pequeña debido a sus características técnicas. Este *Unreal Tournament* es un ejemplo inmejorable de lo que os decimos.

A finales del año pasado, *Unreal Tournament* y *Quake III* libraron una dura batalla para convertirse en el mejor shoot´em up subjetivo de PC, lucha que finalmente se saldó con un gran éxito de público del primero. Más tarde, con unos meses de retraso, llegó la conversión para PS2 de *UT*, que conserva todo el espíritu y capacidad de diversión del juego original, algo aún más destacable si tenemos en cuenta las mejoras que se han introducido a última hora.

A DIFERENCIA DE LOS SHOOT´EM UP subjetivos que vimos en PlayStation, *Unreal Tournament* no tiene una historia de fondo, ni una serie de misiones que superar. Más bien encaja con lo que se ha llamado Deathmatch o FPS (Frag Per Second), es decir, un duelo a muerte contra uno o varios personajes que pueden ser controlados por la máquina u otros jugadores. De este modo, nuestro principal objetivo consiste en causar más bajas que los demás, para lo que debemos recorrer los complejos escenarios en busca de armas, munición y objetos que nos faciliten la derrota de nuestros enemigos.

Este sencillo planteamiento se ve reforzado de manera sobresaliente con la introducción de numerosos modos de juego, que van desde los clásicos Deathmatch y Capturar la Bandera, hasta los más innovadores Asalto y Dominación, en los que podemos dar órdenes a los bots, personajes controlados por la propia consola.

Este cúmulo de posibilidades se ve además ampliado con la introducción de numerosos modificadores de juego, que nos permiten ajustar la partida a nuestra medida, ya sea aumentando o disminuyendo el número de bots, o bien anulando los efectos de la gravedad, por no citar aquí otras muchas posibilidades.

Como sucede en todos los grandes juegos de este género, *Unreal Tournament* no sería tan divertido de no ser por el excelente diseño de sus complejos mapas y no menos atractivas armas. En cualquiera de sus más de 60

Armas para todas las situaciones

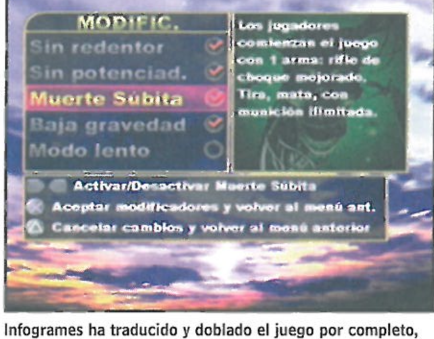
Unreal Tournament presenta más de una decena de armas, todas ellas provistas con dos tipos distintos de disparo. Lo mejor de todo es que cada una parece estar diseñada para situaciones específicas, siendo posible encontrar armas ideales para largo alcance, como el rifle de precisión, junto con otras más apropiadas para las cortas distancias.





Los escenarios presentan numerosos niveles y una sensación de profundidad muy conseguida. Además, sus numerosos recovecos dejan lugar a la estrategia...

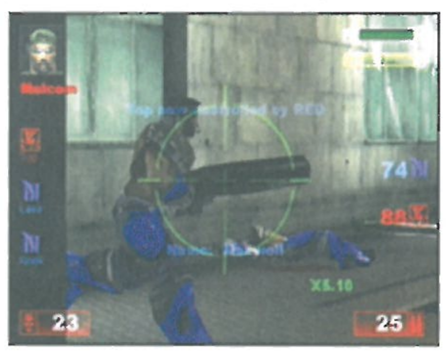




Infogrames ha traducido y doblado el juego por completo, y además lo ha hecho de una manera más que notable.



Como es habitual en el género, el gore está presente en todo momento, así que ya sabéis: pequeños absteneerse.





escenarios podremos protagonizar espectaculares tiroteos bajo el agua, en pasillos, recovecos, escaleras, azoteas... vamos, en cualquier lugar que se os pase por la cabeza y utilizando una larga lista de armas que, en su mayoría, se caracterizan por tener dos tipos de disparo, otra de las grandes diferencias respecto a juegos similares.

POR SI TODO ESTO FUERA POCO, la puesta en escena de estos elementos, junto con la elevada calidad de los modelos y texturas que dan vida a los personajes, consiguen que *Unreal Tournament* sea uno de los títulos más atractivos de PS2 en la actualidad, algo que se ha visto reforzado por la inclusión, a última hora, de algunos detalles gráficos de la versión de PC, como el efecto de doble textura de las armas.

No podemos dejar de alabar el trabajo de Epic Games, por haber introducido las opciones necesarias para que cualquier usuario pueda jugar con un ratón y un teclado USB, pese a que Sony todavía no tiene listos sus periféricos oficiales. De este modo, si tenéis estos "cacharros" en el ordenador de casa los podéis utilizar sin ningún tipo de problemas, disfrutando así de *Unreal Tournament* como se debe hacer, ya que con el mando Dual Shock 2 no es lo mismo, porque el control resulta mucho más limitado.

Otro aspecto que no podemos pasar por alto es la ausencia de modos de juego Online, algo que está siendo criticado y que a nosotros nos parece más que injustificado, dado que todavía no existe un Modem para PS2 en Europa. Además, gracias a las virtudes cable I-Link es posible montar partidas de hasta 4 jugadores, cada uno en una consola y con su propio televisor.

Por lo demás, *Unreal Tournament* es una auténtica gozada que conserva intacta toda su jugabilidad, aunque los que conocen a fondo la versión de PC, podrían pedir más cosas nuevas y no sin razón.



Un modo para cada día del mes

Si por algo destaca *UT* es por sus numerosos y variados modos de juego, tanto para uno como para varios jugadores. Desde los típicos capturar la bandera y deathmatch, pasando por Dominación o Asalto, en el que deberemos cumplir unos objetivos determinados, *Unreal Tournament* no deja lugar al aburrimiento. Es el shoot´em up subjetivo más variado del mercado.



UNREAL TOURNAMENT
Infogrames • Shoot´em Up Subjetivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1- 4**

Precio: **10.495 ptas. (63,08 €)** — Edad: **+18**

Mem. Card 2 (140 Kb) · Dual Shock 2 · Teclado y ratón USB

Gráficos **8** — Sonido **8** — Diversión **9**

↑ • Su larga vida de juego, sus mapas, sus armas, sus modos de juego...

↓ • Jugar con un Dual Shock 2 y no tener un teclado y un ratón USB.

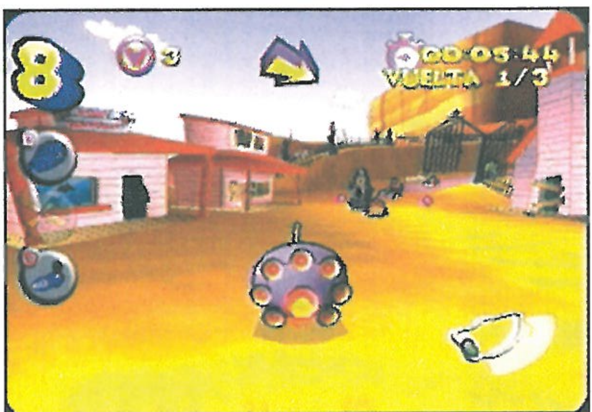
8

UT es un shoot´em up subjetivo divertido y variado como pocos, aunque para disfrutarlo a tope es casi imprescindible tener un ratón y un teclado.

Los Autos Locos

Pilotos pirados, diversión asegurada

Basado en la divertida serie de dibujos animados, *Los Autos Locos* ofrece entretenimiento y adicción a raudales, aunque haya que dedicarle bastante tiempo para sacarle todo su jugo.





Desde los tiempos del laureado *Crash Team Racing* para PSOne, ningún arcade de carreras nos había enganchado tanto como lo ha hecho *Los Autos Locos* en su versión para PS2, uno de las primeros títulos de este género en los 128 bits. Si tenemos en cuenta que se basa en una de las series de dibujos animados más divertidas de la historia y que cuenta con una gran riqueza en cuanto a modos de juego, que sirven para introducir importantes novedades que aportan frescura al género, queda claro el porqué de nuestra afirmación.

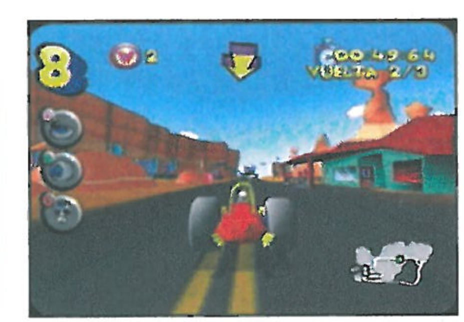
Los Autos Locos es, ante todo, diversión pura y dura. Las posibilidades que nos ofrece su amplio abanico de modos de juego son inmensas, y en todos y cada uno de ellos se nos motivará de continuo con la obtención de nuevos circuitos, vehículos y sorpresas, para que nos apetezca seguir avanzando.

LOS MODOS DE JUEGO PRINCIPALES son los ya clásicos Arcade y Aventura. Es dentro de este último donde nos vamos a encontrar el mayor número de posibilidades, concretamente en el modo As de las Pistas, donde deberemos elegir un corredor y lanzarnos al espectacular reto de conseguir superar todos los desafíos que se nos propongan, muy al estilo del Modo Aventura de *Crash Team Racing*. Un modo Contrarreloj, además de otros curiosos desafíos, completan la tremenda profundidad de *Los Autos Locos*. Además, hay que señala que podremos participar en todos y cada uno de los desafíos jugando con otros tres amigos, lo que multiplica por cuatro las posibilidades de diversión.

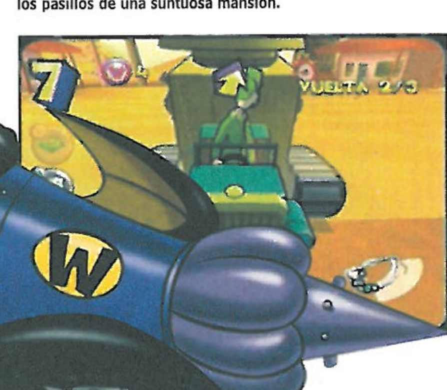
Gráficamente, el juego es "clavadito" a la serie de dibujos animados, con unos detallados escenarios y vehículos recreados con todo detalle. El "cell shading" contribuye a crear esta peculiar estética de "cartoon", aunque, al igual que ocurría en la versión para Dreamcast, podremos eliminarlo si así lo preferimos. Cuatro tipos de vista (lejana, estándar, cercana e interior) redondean un notable apartado gráfico.

La parcela sonora, por su parte, también remite a la serie, desde las expresiones

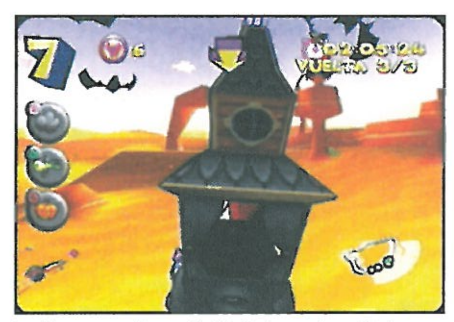
Las carreras se desarrollan por lugares insospechados, como los pasillos de una suntuosa mansión.



Podremos eliminar el contorno negro de los gráficos ("cell shading") si así lo deseamos, aunque queda menos bonito.



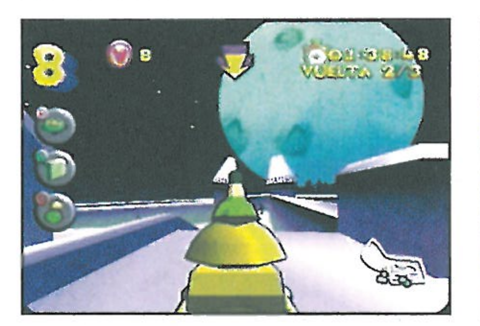




La vista cercana ofrece más detalle de nuestro vehículo, pero puede dificultar seriamente nuestra visión.



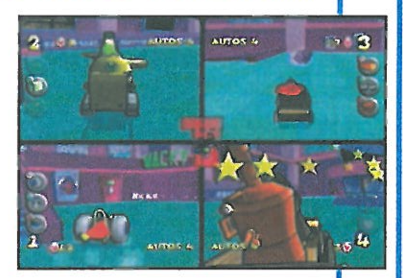
Los circuitos son muy intrincados y esconderán más de una sorpresa. Y si no, echad un vistazo arriba.





Con otros tres locos...

Estaréis de acuerdo con nosotros en que uno de los principales atractivos de estos juegos son los divertidísimos modos multijugador. Pues bien, en *Los Autos Locos* los vamos a encontrar de todos los colores. Empezando por el hecho de que podemos jugar cualquier modo de juego (Arcade, Aventura, Contrarreloj...) junto a otros tres amigos, además encontraremos tres variantes diferentes del ya clásico modo batalla (Clásica, Chiflada y Bomba va), donde la locura y la diversión alcanzan límites insospechados. Todo un acierto por parte de los chicos de Infogrames.





de los jugadores, donde destaca por supuesto la risa de Patán, hasta la presencia constante del comentarista.

LA MAYOR DIFERENCIA QUE SEPARA a *Los Autos Locos* del resto de juegos del género es el sistema de "combate". En esta ocasión, cada coche tendrá sus propias armas características, que podremos utilizar si logramos un determinado número de monedas, pudiendo elegir el ítem a utilizar en cada caso, lo que aumenta notablemente las posibilidades estratégicas.

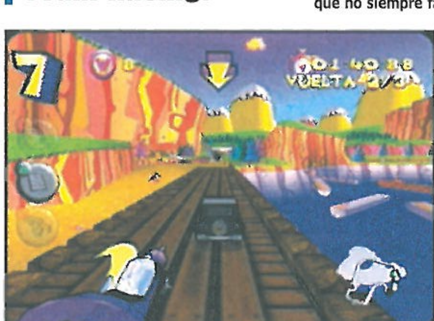
Pero para disfrutar a tope de todas estas excelencias, deberemos acostumbrarnos primero al sistema de control. Más que con un control defectuoso nos encontraremos con unos escenarios excesivamente enrevesados, en los cuales no nos costará "perdernos" si no estamos lo suficientemente atentos. Habrá que jugar cada escenario muchas veces para dominar a fondo todos sus recovecos, lo que se traduce en un aumento de la duración del juego. Y a todo esto hay que sumar que hay dos sistemas de conducción (avanzado y kart) a elegir por el jugador.

Si conseguís superar la "frustración" inicial de colisionar con cada obstáculo del escenario y, echándole horas, conseguís dominar a fondo el velocísimo ritmo de las carreras, descubriréis un arcade de velocidad que tiene mucho que ofreceros. Merece la pena intentarlo.

Si estás buscando un arcade de carreras que sea divertido, largo y sorprendente, por fin lo has encontrado. Los Autos Locos es lo mejor que hemos visto desde Crash Team Racing.



Al utilizar las armas de nuestro vehículo podremos provocar colisiones múltiples que no siempre favorecerán nuestros intereses. No os precipitéis.





Habilidades exclusivas para cada vehículo





La clave para conseguir la victoria en *Los Autos Locos* está, sin duda, en las armas exclusivas de cada vehículo. Al comenzar la carrera debemos elegir tres y asignarlas otros tantos botones. Aunque se reducen a los típicos turbos, escudos, misiles... todas son diferentes según el vehículo, lo que da vistosidad a las carreras. A las tres armas iniciales iremos sumando otras más al avanzar.



MX Rider

El mejor motocross disponible en 128 bits

A partir de ahora, los aficionados a las motos y las piruetas ya no tienen excusa para enfundarse el casco y disfrutar.


Podrás elegir entre cuatro vistas diferentes para seguir la carrera y todas ellas son muy jugables.

Parece que la histórica carencia de juegos de motocross de calidad está solucionándose poco a poco gracias a las posibilidades de la nueva consola de Sony. En esta ocasión, es Infogrames quien nos presenta su particular propuesta en el género, con un juego que se centra casi totalmente en el motocross tradicional, tanto indoor como outdoor, y que cuenta con licencia oficial de la FIM.

La propuesta de Infogrames busca ante todo el realismo, así que olvidaos de los circuitos semiurbanos o poco ortodoxos presentes en otros títulos del género. La única licencia que se han permitido ha sido en el diseño de algunos de los circuitos ideados para el modo Freestyle y en los que se pueden encontrar cosas tan poco ordinarias como acuarios llenos de tiburones.
A esta modalidad hay que añadir el siempre tradicional Campeonato y otros más novedosos como los Desafíos, aunque la tónica general en todos ellos será el acumular puntos y dinero para luego gastarlos en la compra de nuevas motos y en desbloquear más trazados.


Podemos escoger piloto, moto y color de traje.


Hay algunos circuitos realmente divertidos.

El punto fuerte de *MX Raider* radica en el control de las motos. Aunque al principio es posible que nos cueste un poco cogerle el truquillo, enseguida estaremos en condiciones de hacer frente a nuestros rivales a través de los enrevesados circuitos. Algo que no ocurre con el sistema ideado para las piruetas, ya que su ejecución resulta poco intuitiva, aunque no da problemas.

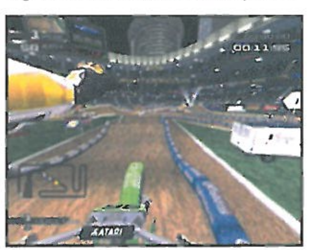
Acompañando a este buen control, el apartado técnico raya a un nivel más que aceptable, se aprecian buenos efectos, como los del polvo y el agua, y el diseño de motos y pilotos está bien conseguido. Sólo los circuitos, un poco vacíos, desmerecen al acabado general.

Aunque la experiencia resulta muy divertida, la cierta monotonía que aparece cuando llevamos unas cuantas carreras y la falta de variedad propia del género, pueden conseguir que los novatos en este deporte pierdan interés. Eso sí, si te gusta el motocross *MX Rider* es el mejor de su género.

En la variedad está el reto...

Desde hace algún tiempo, esta modalidad se ha convertido en casi imprescindible. En ella se nos retará a que cumplamos un determinado objetivo, que puede ir desde conseguir mejorar el tiempo de una carrera histórica, hasta realizar alguna pirueta en concreto. Sin duda, todo un aliciente.


Algunos consisten en salir a toda pastilla.


Afortunadamente, hay una gran variedad.


Tienes que emular a las grandes estrellas







Gungriffon Blaze

La paz mundial está al alcance de tus bisagras

El catálogo de shoot´em up subjetivos para PlayStation 2 se amplía con un título protagonizado íntegramente por "Mechas" y ambientado en un futuro no muy alejado de nuestros días.







No son pocos los juegos de PS2 provenientes de Japón que utilizan, de una u otra manera, la siempre atractiva figura de los Mechas. Junto con *ZOE*, el más potente de todos, vamos a poder disfrutar también de *Gungriffon Blaze*, un título que, por el enfoque que le da a su desarrollo, adopta una mecánica muy distinta a la que nos plantea el magistral juego de Konami.

En *Gungriffon Blaze* también nos toca meternos en la piel del piloto de un todopoderoso Mecha, con el que debemos cumplir una serie de misiones militares a lo largo y ancho del mundo, aunque en la práctica todas se reducen a destruir parte del potencial bélico de nuestros enemigos, o defender unas instalaciones concretas.

Como suele ser habitual en el género, sólo podemos seguir la acción desde una perspectiva en primera persona, lo que nos permite ver parte del cuadro de mandos del Mecha y también parte del instrumental, así como una brújula y el selector de armas, algo que al mismo tiempo nos permite sentirnos más integrados en el desarrollo.

Aunque a nivel gráfico el juego es bastante correcto, obviando eso sí el uso de la niebla, lo que más llama la atención es el fabuloso diseño y solidez de los Mechas, así como el no menos notable sistema de control, que ofrece acciones tan dispares como volar, desplazarse lateralmente o utilizar un zoom para poder apuntar mejor.

También resulta muy acertada la posibilidad de ajustar el Mecha a nuestro estilo de juego, ya que nos encontramos numerosas piezas intercambiables, como las armas, protectores, propulsores, etc.

Por último, aunque *Gungriffon Blaze* en la práctica se comporta como un shoot´em up subjetivo, todas las misiones tienen un leve halo de estrategia, ya sea porque debemos colaborar con otros Mechas o porque existen distintas rutas para llegar a un determinado objetivo, aunque en la práctica se reduce a arrasar todo lo que se mueva.

Por todo esto, y pese a que no se trata de un título puntero, *Gungriffon Blaze* consigue divertir durante un buen tiempo, que al fin y al cabo es lo importante... siempre y cuando se le pasen por alto sus defectos.



Al deteriorarse el Mecha, nuestra visibilidad será peor.

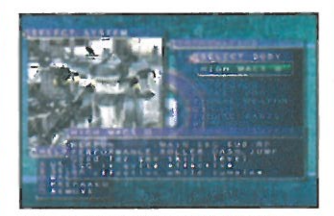


Los objetivos de las misiones suelen consistir en destruir instalaciones enemigas.

Preparativos de la misión



Antes de comenzar cualquier misión, podremos conocer los pormenores de los objetivos, así como los enemigos y obstáculos que saldrán a nuestro paso.



Acto seguido, podremos intercambiar algunas piezas de nuestro Mecha, como el cuerpo o las armas principales, logrando de este modo un robot a nuestra medida.



Durante las misiones, y dependiendo de los objetivos que cumplamos, podremos recoger determinados ítems que nos proporcionarán nuevos componentes.



Por último, podremos acceder también a una curiosa opción que nos permitirá contemplar unas "maquetas" de todos los engendros mecánicos que hayamos visto.



Extreme G-3

Motos futuristas, velocidad extrema



Según vayamos avanzando en las distintas competiciones, se hará más necesario el disponer de motores más potentes con los que alcanzar a los rivales.

Después de triunfar en Nintendo 64, la famosa saga *Extreme G* llega a PS2 para que los amantes de los arcades de velocidad futurista puedan desmelenarse recorriendo a toda pastilla circuitos de vértigo.

Con su salto a PS2, *Extreme G-3* se sitúa como el como primer exponente serio en la consola de las carreras de corte futurista. Ya sabéis, de esas en las que manda la velocidad y los circuitos son una locura de vueltas y revueltas propias de una montaña rusa. Eso sí, a diferencia de *Wipeout*, el mejor referente del género en PSOne, en *Extreme G* las protagonistas no son naves, sino veloces motos que parecen haber salido de los mangas de Akira.

LO QUE MÁS LLAMA LA ATENCIÓN a primera vista es el diseño de los circuitos, una decena de pistas plagadas de loopings, subidas en vertical que dan lugar a vertiginosos descensos, saltos, túneles subacuáticos... es decir, todas las virguerías necesarias para asegurar un desarrollo de lo más movidito. Sin embargo, nada más empezar a jugar nos damos cuenta de que la auténtica protagonista es la velocidad. Olvidaos de todo lo visto anteriormente, porque estamos ante el juego más rápido que hemos probado. Circular a más de 600 KM/h por circuitos situados entre rascacielos o en mitad de un océano es una experiencia única y que nos mantendrá en tensión, ya que despegar los ojos de la pantalla supone desintegrarse contra los límites de la pista. Por suerte, el control está bien ajustado y resulta suave y preciso.

Como es habitual en el género, tendremos a nuestra disposición un variado elenco de armas y gadgets con los que hacer morder el polvo a los rivales. Por desgracia, el uso de las armas no resulta determinante, ya que a la velocidad a la que se mueven los contrarios es casi imposible acertar. Triunfar en este juego depende más de correr y usar el turbo que de demostrar una habilidad especial, o de mantener duros mano a mano contra los competidores.

EL APARTADO TÉCNICO COBRA en *Extreme G-3* una especial importancia, ya que sin una buena puesta en escena todo el montaje visual se vendría abajo sin arreglo.

Uno de los problemas de usar las armas es que corremos a tanta velocidad que es más que difícil ver a los rivales: ¡como para ponerse a apuntar!





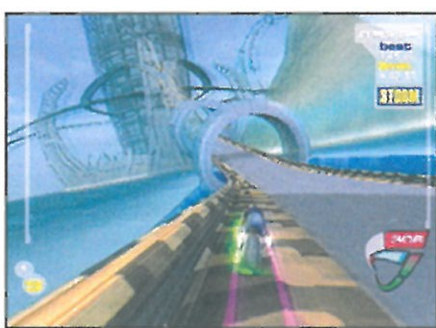
El diseño de los circuitos está pensado para que podamos coger altas velocidades sin demasiados riesgos para nuestra integridad física, aunque, eso sí, gracias a los loopings, giros y demás parafernalia, el mareo está asegurado.



La perspectiva es tan lejana que no se aprecia bien el diseño de las motos.



Los escudos nos protegerán del fuego enemigo.



Disfrutaremos de algunos espectaculares efectos visuales.

Pocos modos

Es uno de los aspectos en los que Acclaim debería haberse esmerado más, ya que más modos de juego habrían dotado de más "vidilla" a *Extreme G-3*. A nuestra disposición están los típicos Contrarreloj, Liga y Versus, a los que se suma el único modo innovador, el interesante Cooperativo para dos jugadores, en el que correremos en un mismo equipo, luchando así por objetivos comunes.



La única novedad es un modo cooperativo, donde correremos juntos en el mismo equipo.



En el "uno contra uno" la velocidad no se resiente apenas, aunque sí la visibilidad.

Por suerte, Acclaim ha logrado que, pese a la enorme longitud de los trazados, no se atisbe ni rastro de "popping" y que todo el conjunto se mueva con soltura. Lástima que las motos se vean tan pequeñas y que todas se parezcan demasiado, porque de haber puesto en pantalla naves más grandes el impacto habría sido total.

Tampoco hubiera estado mal que algunos escenarios tuvieran más detalle, aunque la verdad es que a la velocidad que se circula casi no te da ni tiempo de apreciar los buenos efectos de luz que pueblan las pistas. A nivel sonoro destaca el uso de la técnica Dolby Surround, que proporciona un acertado toque 3D, sobre todo si empleamos un sistema de altavoces envolventes.

Correr, correr y no dejar nunca de correr son los tres consejos que debéis seguir para lograr el triunfo en este frenético Arcade de velocidad.

El resultado final es un juego notable en todos los aspectos técnicos y que sabe hacerse divertido. Es sin duda el juego más veloz del catálogo de PS2. La pena es que la emoción de luchar codo con codo con los rivales se haya perdido entre tanta aceleración, y que la habilidad del piloto no tenga más protagonismo. Al final puede resultar una experiencia breve, pero hasta la llegada de *Wipeout Fussion* seguramente no hallaréis un juego que os haga descargar tal cantidad adrenalina a lomos de una montura futurista. Merece la pena, aunque sea sólo para ver sus impresionantes circuitos.

Las armas

A medida que vayamos avanzando, ganaremos dinero con el que podremos mejorar nuestra moto y comprar nuevo armamento. Hay disponibles cohetes, minas, ametralladoras... Con estas armas tendremos más posibilidades de victoria, aunque la velocidad a la que se desarrolla el juego no hace que sean determinantes. Además, no podemos llevarlas todas a la vez.



Para recargar los depósitos de armas y escudo, sólo tendremos que pasar por estas zonas del escenario.



Hay armas para todos los gustos: minas, cohetes, desestabilizadores... Eso sí, hay que pagar por ellas.



EXTREME G-3
Acclaim • Arcade de velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

Precio: **9.990 ptas. (60,04 €)** — Edad: **+13**

Memory Card 2 (210 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 7

- El alucinante diseño de las pistas.
- La sensación de velocidad.

- Puede perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7

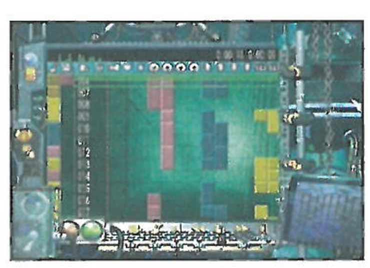
Un arcade emocionante y muy divertido que os mantendrá en constante tensión. Desgraciadamente, su corta vida le hace perder enteros.

MTV Music Generator 2

¡Conviértete en un DJ profesional!

Codemasters ha profundizado en su serie Music para ofrecernos un producto bastante completo, con el que todos vamos a poder sacar a la luz al compositor que llevamos dentro.





Si te apasiona la música y tu sueño es poder crear y producir tus propios temas, Codemasters te lo pone fácil con su *MTV Music Generator 2*, un título que supera con creces a *Music 2000* (su antecesor en PSOne), aprovechando las superiores prestaciones de PS2. Con una amplia libertad de acción, *MTV Music* te permite crear tus propios temas o remezclar los ya existentes utilizando una amplia biblioteca de "riffs" o bien editando los tuyos propios.

Pero empecemos por el principio. Para las composiciones, *MTV Music* utiliza el conocido sistema de bloques de sonido. Este sistema atribuye una serie de bloques a cada tonada en función de la duración, y un color dependiendo de su condición (ritmo, bajo, melodía, vocales). Estos bloques se van colocando en las barras de arriba a abajo, por orden de aparición. A partir de ahí, deberemos seleccionar y mezclar a nuestro gusto cada bloque (es decir, cada tonada), formando una secuencia de sonidos más o menos compleja que dará lugar a nuestra composición. Hay ocho géneros disponibles (rock, house, hip hop, indie, garage, R&B, pop y trance), con su correspondiente listado de sonidos (hay cerca de 10.000), y un editor con el que podremos confeccionar justo el sonido que estábamos buscando.

Podremos añadir, además, efectos generados en tiempo real, como eco o coros, duplicarlos, alterar el volumen o el tempo, etc. Como veis, el único límite lo marca la creatividad de cada uno, porque dispondremos de hasta 999 barras de longitud, espacio más que suficiente para cualquier tema.

En cuanto a la parcela técnica, *MTV Music* utiliza los 48 canales de audio de PS2, o lo que es lo mismo, el doble de los que se podían utilizar en *Music 2000*. Además, la capacidad de memoria ha sido cuadruplicada, lo que hace que al utilizar los diferentes bloques no haya tiempos de carga significativos. En cuanto a gráficos, no son nada del otro mundo, pero en un título de estas características es lo de menos. No obstante, existe una amplia variedad de fondos de pantalla y un editor de vídeos con los que podremos acompañar nuestra composición.

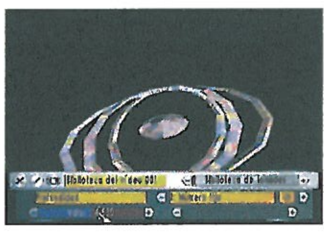
Artistas de la talla de David Moralés, Apollo 440 o Gorillaz avalan este título con la inclusión de temas suyos que podrán ser usados. Otro de sus aciertos es el Modo Multijugador que permitirá que hasta cuatro músicos puedan crear y mezclar sus temas en tiempo real.

Como nunca llueve a gusto de todos, algunos podrán decir que echan en falta sonidos de éste o aquel tipo, pero no nos cabe duda de que este *MTV Music Generator 2* es una herramienta de creación musical bastante completa y asequible que se va a convertir en una referencia indiscutible para todos aquéllos que quieran disfrutar de su PS2 de una forma diferente.

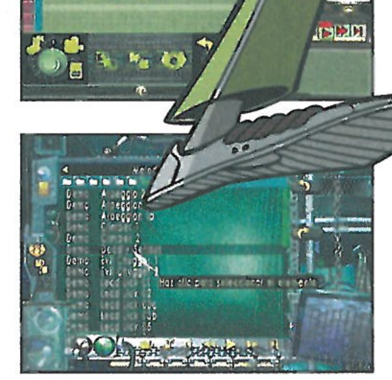
Crea tus vídeos musicales



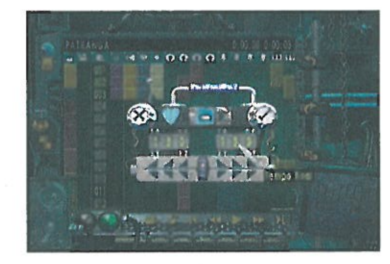
Con el editor de vídeos podremos crear una secuencia de imágenes que se adapte a la composición que hemos creado. Podremos gestionar multitud de texturas y formas y modificar aspectos como la profundidad o la anchura, así como una gran variedad de factores (como la iluminación), para que, una vez juntas todas las variables, el resultado esté a la altura de nuestro tema.







Para ver si un riff se ajusta a nuestro tema o no, habrá que cargarlo en la pantalla de creación.





Smuggler´s Run 2

¿Dónde le pongo este paquete?

En tiempos de conflictos bélicos son muy habituales los reporteros de guerra, los soldados, pero... ¿un repartidor de armas?

Coincidiendo con el lanzamiento de PS2 en noviembre del año pasado, *Smuggler´s Run* se convirtió en la primera propuesta para la nueva consola imposible de llevar a cabo en PSOne dentro de la velocidad. Y es que el juego ofrecía unos escenarios gigantescos repletos de accidentes naturales y una física de los vehículos muy realista. Su mecánica de juego nos invitó a convertirnos en contrabandistas, algo que en la práctica se limitaba a dirigirnos a un punto, recoger un supuesto paquete de contrabando y dejarlo en otro lugar. En su secuela, estas señas de identidad se mantienen, pero con unas cuantas novedades que no está de más conocer.

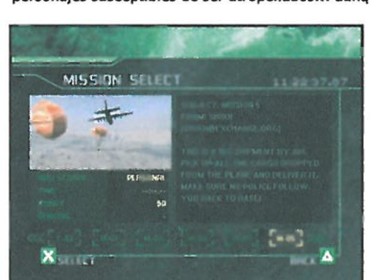
Una vez más, nos convertiremos en contrabandistas, pero esta vez en entornos bélicos inspirados en zonas reales, como Georgia. Nuestro cometido será entregar todo tipo de armamento y ayuda a las facciones enfrentadas, evitando el fuego enemigo y la actuación de las fuerzas locales y de otros contrabandistas. Este planteamiento general ha permitido crear un juego más atractivo, en el que tendremos que superar situaciones tan distintas como recoger los paquetes que lance un helicóptero, perseguir a un vehículo con ayuda de unas gafas de visión nocturna o incluso competir con otras bandas de contrabandistas. Pese a esta mayor variedad de situaciones, el principal problema del juego sigue siendo el mismo: en la práctica todo se reduce a ir de un punto determinado a otro, sin más complicación que evitar las embestidas de las fuerzas policiales y los saqueos de otras bandas.

Pese a esta repetitiva mecánica, los puntos fuertes de *Smuggler´s Run 2* continúan siendo los mismos que los del juego original, es decir, los gráficos, el apartado técnico, ya que es muy difícil encontrar rastro de popping o niebla en sus profundos escenarios, el gran acierto a la hora de recrear la física de los vehículos y la sensación de velocidad. Quizá el problema de *Smuggler´s Run* radica en el propio concepto del juego, que es bastante limitado... algo que se podría solucionar tomando ideas prestadas, por ejemplo, de *GTA3*.



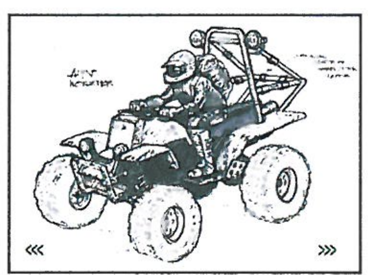
Aunque los escenarios suelen ser más bien desérticos, en ocasiones podremos encontrar animales y personajes susceptibles de ser atropellados... aunque suelen ser tipos duros que siempre se levantan.


Sin duda alguna, la física de los vehículos y los accidentados escenarios son lo mejor del juego.



Antes de entrar en faena recibiremos una escueta información sobre los objetivos, pero en inglés.


Dispondremos de varias vistas para seguir el desarrollo de las misiones como más nos guste.


A medida que vayamos progresando en la aventura accederemos a distintos extras ocultos.

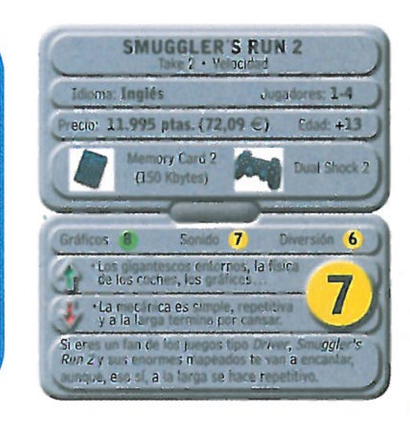

En la práctica, nuestro cometido se reduce a llegar a distintos puntos del mapeado.

Repartidores de "guerra"

Esta secuela se ambienta en lugares castigados por la guerra, como Georgia, y nuestro principal cometido consiste en proporcionar suministros a cualquiera de los bandos. A modo de curiosidad, os diremos que *Smuggler´s Run 2* iba a incluir misiones en Afganistán, pero dada la situación actual, finalmente han sido eliminadas.


Para progresar con éxito deberemos tener cuidado con el letal fuego de artillería enemigo.


Antes de algunas misiones, una secuencia de vídeo nos pondrá al día sobre la zona y los objetivos.



¡¡Elige tus periféricos!!

Está bien. Ya tienes tu PlayStation 2, y seguramente te has comprado también varios juegos, pero llega el momento de tomar otras decisiones de compra fundamentales: ¿quieres un segundo pad? ¿estás pensando en hacerte con un volante? ¿y qué nos dices de un mando para el DVD? Tranquilo, nosotros te ayudamos a decidirte.

Soporte vertical

Imprescindible si vas a poner de pie tu PS2

Una de las características de la consola de Sony es que su moderno diseño nos permite colocarla tanto en la posición horizontal clásica, similar a la de PSOne, como en posición vertical, una innovadora opción que tiene sus ventajas, aunque también presenta algunos inconvenientes. Pero precisamente para evitarlos es para lo que nos sirve hacernos con un soporte vertical, como este oficial de Sony que os presentamos aquí.

Por empezar con las ventajas de colocar la consola en posición vertical, os diremos que es una estupenda solución a la hora de ahorrar espacio en la típica mesa llena de juegos, mandos y cables. Colocar de pie tu PS2 te deja un montón de sitio libre, que puedes ocupar con otras cosas.

Otra de las razones a favor de tener la consola en vertical tiene que ver con algo tan sencillo como la estética. No sabemos cuál es vuestra opinión, pero nosotros pertenecemos al amplio grupo de usuarios de PS2 que opina que la máquina ofrece un aspecto mucho más elegante cuando la ponemos en esa "postura". Digamos que así parece un verdadero producto de alta tecnología.

Pero pasemos ahora a los posibles inconvenientes de esta colocación. Más bien podríamos hablar de uno solo, pero importante, porque la consola pierde estabilidad estando en vertical, y eso puede dar origen a pequeñas vibraciones cuando la ponemos en marcha que quizá no sean apreciables para nosotros, pero sí que pueden llegar a dañar los discos que introducimos (no digamos ya si sufre algún "accidente" que la haga caerse).

Así pues, son razones de seguridad las que hacen recomendable el disponer de un soporte vertical, y este de Sony ofrece calidad y un diseño muy elegante, que sigue la misma línea de la consola.

- Precio: **2.290 ptas. (13,76 €)**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Soporte**
- Valoración: MB



Soporte vertical Pelikan

Este soporte vertical fue el primero que se puso a la venta, y además tiene espacio para colocar seis cajas de juegos y tres tarjetas de memoria.



Precio: 2.990 ptas. (17,97 €)
Adelar (91 651 56 25)
Valoración: MB

Soporte horizontal Sony

Muy bonito, con un diseño que se ajusta al de nuestra consola, pero por más vueltas que le damos, todavía no hemos descubierto si tiene alguna utilidad real, aparte de la estética...

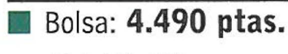


Precio: 2.290 Ptas (13,76 €)
Sony (91 377 71 00)
Valoración: R





Bolsa + CD Case



- Bolsa: **4.490 ptas. (26,99 €)**
- CD Case: **2.195 ptas. (13,19 €)**
- Distribuidor: **Sony**
- Valoración: 

¿Nos vamos de viaje con PlayStation 2?

Si has decidido llevarte de viaje a tu mejor amiga (tranquilo, que sólo nos referimos a tu PlayStation 2), entonces te resultará casi indispensable hacerte con la bolsa de transporte y con el porta CDs que Sony puso a la venta hace unos meses.

La primera tiene un compartimento acolchado con espacio suficiente para transportar la consola, además de un par de mandos, cables, e incluso cinco cajas de DVDs. Sus materiales son de gran resistencia y calidad, y eso hace que su precio se dispare un poquito.

El porta CDs tiene un diseño muy en la línea de PS2 y capacidad para doce discos (fuera de su caja, lógicamente), así como un compartimento para transportar una tarjeta de memoria.

Por ahora, son los dos únicos accesorios de viaje que han salido, así que no hay mucho donde elegir...



System Selector

- Precio: **4.990 ptas. (29,99 €)**
- Distribuidor: **Adelar**
- Teléfono: **91 651 56 25**
- Valoración: 

Una centralita para todas tus consolas

Los que tenemos más de una consola sabemos lo pesado que es tener que cambiar de cables cada vez que queremos jugar con una de ellas. El periférico que nos ocupa está precisamente pensado para hacer la vida más fácil a los usuarios "multiplataforma". Si bien no reduce el número de cables, sí nos evitará la tarea de cambiar los que conectamos a la tele. El sistema es bien sencillo: se trata de una "centralita" a la que podremos enchufar los cables AV de hasta cuatro consolas, mientras que sólo deberemos conectar uno a la televisión. Cuando queramos cambiar de consola, simplemente tendremos que apretar el botón adecuado para que la señal cambie a la deseada. La conexión la efectuaremos mediante el cable compuesto típico de cualquier sistema (lo que nos permite derivar la señal hacia un equipo de música), a la que hay que añadir la opción de usar conectores de S-Video. La elección de éstos asegura la total compatibilidad tanto con las actuales consolas como con las futuras.

Además, si disponemos de un reproductor DVD, también podremos enchufarlo como si fuera una consola más.

Video Game CD Cleaner

Para fanáticos de la limpieza

- Precio: **1.800 ptas. (10,81 €)**
- Distribuidor: **Adelar**
- Teléfono: **91 651 56 25**
- Valoración: 

A todos nos ha ocurrido que un juego no nos cargue por estar lleno de huellas o de grasa. Si eres un perfeccionista al que le gusta tener sus CDs impecables, seguro que te interesa este práctico kit de limpieza.

Básicamente, el kit se compone de un pequeño frasco de limpiador y de una caja con forma de lector de CD. En ella hemos de poner el disco con la cara de los datos hacia arriba. Se pulveriza una pequeña cantidad del limpiador, se cierra la tapa y, aprovechando una pequeña palanca superior, se le da vueltas. Una esponja recubierta de gamuza gira en el interior de la caja y deja impecables los discos. Aunque es una simpleza, lo cierto es que los resultados son fenomenales y nos aseguramos de no rayar el disco, así que con él tendréis siempre impecable vuestra colección de compactos.





Cable RGB (X-Tecnologies)

Si no lo tienes, es porque no quieres

Los locos de la imagen saben que para poder conseguir la mejor calidad en un televisor necesitan un cable RGB como éste. En este tipo de cables se obtiene al enviar por separado los tres colores primarios con los que trabajan casi todos televisores (excepto los de plasma): azul, verde y rojo.

El cable de X-Tecnologies trae, además, euroconector, con lo que puede usarse con casi cualquier tele moderna, e incluso sirve para pistolas con sistema Guncon sin necesidad del adaptador oficial.

Para que la longevidad del cable no se resienta, sus materiales son muy resistentes; pero, sin duda, lo mejor de él es su extraordinario precio: ¡tan solo 990 pesetas!

- Precio: **990 ptas. (5,95 €)**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Cable RGB**
- Valoración: E

Cable S-Video (Sony)

Estupendo cable (si tu tele lo admite, claro)



Otra estupenda opción para obtener la mejor imagen con PS2 es el cable de Súper Vídeo, el cual transmite la imagen separando por un lado los colores, y por otro su intensidad y el brillo, evitando posibles interferencias entre los datos. El resultado es una imagen mucho más definida y también mejor contrastada.

Ahora, que antes de comprar un cable S-Vídeo, asegúrate que tu tele tiene este tipo de puerto, pues tan sólo los modelos más modernos disponen de él.

El que aquí te traemos es el oficial de Sony, con consistencia y una calidad de materiales a toda prueba. Vale, no es el más barato del mercado, pero para nosotros es de los más fiables.

- Precio: **4.790 ptas. (28,79 €)**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Cable de S-Vídeo**
- Valoración: 

Cable RFU (X-Tecnologies)

El cable para las televisiones más antiguas

Al transportar juntos todos los datos de imagen y sonido, los cables de antena son los que ofrecen una imagen de calidad más baja, y un sonido "mono" más pobre.

Pero también es cierto que las teles más antiguas sólo tienen esta conexión, y puede que pertenezcas al grupo de los que tienen una de éstas, o de los que su padre no les deja poner la consola en la tele del salón.

Si es así, no te preocupes, que aquí tienes este excelente cable a un precio estupendo y con el que podrás seguir jugando con tu PS2... mientras ahorras para comprarte un televisor nuevo.



- Precio: **1.190 ptas. (7,15 €)**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Cable de antena**
- Valoración: MB

Cable óptico-digital Logic 3

Este cable es el único con el que podemos conectar nuestra PS2 a un amplificador / receptor para desdoblar la señal de audio y obtener el sonido envolvente. Éste, de Logic-3, ofrece una estupenda calidad, y su precio está bien ajustado (tened en cuenta que este tipo de cable suele ser caro).

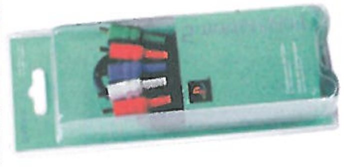
Precio: 4.190 ptas. (25,18 €)
Nostromo (93 589 54 44)
Valoración: 



AV por Componentes Sony

Otra forma de tener la mejor imagen, similar a la de un cable RGB, es con un cable de AV por componentes como éste de Sony. Pero tened cuidado, pues para usarlo vuestro televisor ha de tener las tres entradas de color (rojo, verde y azul) por separado, algo poco habitual en las teles convencionales.

Precio: 3.900 ptas. (23,44 €)
Sony (91 377 71 00)
Valoración: 



Cable i.Link Hypnosys

Un cable i.Link es el que necesitas para conectar dos o más PS2 para poder jugar a la vez; se trata de una opción que por ahora sólo tienen dos juegos, *Gran Turismo 3* y *Time Crisis 2*. La principal virtud de este modelo de Hypnosys es el ser baratísimo.

Precio: 1.500 ptas. (9,02 €)
Hypnosys (93 442 60 65)
Valoración: 



Pistola G-Con2

Desenfunda, apunta, y ¡dispara!

La compañía Namco ha sido la primera en crear una pistola pensada específicamente para PlayStation 2, que utiliza uno de los puertos USB para conectarse a ella.

Conserva un diseño parecido al de su predecesora, la G-Con, junto a su ligereza y gran comodidad de uso, pero ha sido mejorada, al contar con más botones para diferentes funciones, así como una cruceta muy útil para "navegar" por los menús de opciones de los juegos.

Como os hemos dicho, su conexión es USB, quedando libres los dos puertos de control para algún otro periférico. Tiene una precisión estupenda, y trae un cable específico, el "cable G-Con", para conectarla además a la entrada de vídeo de la tele, lo que permite que la precisión esté aún más ajustada.

Carece de botones de "autofire" o "reload", pero nosotros siempre hemos pensado que en un juego de disparos, estas funciones pueden hacer que el asunto pierda un poco de gracia.

Por ahora, sólo es compatible con *Time Crisis 2*, con el que podemos comprarla además en un pack especial al interesantísimo precio de 9.490 pesetas (57,04 euros), pero en el futuro próximo podremos usarla con otros títulos como *Resident Evil Gun Survivor 2* o *Vampire Night*.

Además, también es compatible con el 60-70 % de televisores de 100Hz, algo más que interesante si tenéis uno en vuestra casa. Eso sí, que nadie se olvide que, en general, las pistolas de PSX son compatibles con PS2.

- Precio: **5.490 ptas. (32,99 €)**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Pistola**
- Valoración: MB

Memory Card 2

Y no te olvides... ¡de la memoria!

Aunque tiene prácticamente la misma forma y tamaño, la nueva Memory Card 2 de PS2 es muy distinta a la de PSX, teniendo un funcionamiento diferente, así como mayor capacidad de almacenamiento.

Para empezar, la Memory Card oficial de PSX tiene una capacidad de 1Mb, y por su parte la de PS2 puede almacenar hasta 8Mb de información; pero es en su forma de almacenar esa información en la que más se diferencian: mientras que aquélla tiene el espacio dividido en 16 bloques y cuando grabamos partidas ocupamos, como mínimo, uno de ellos (si no más), la nueva MC2 no tiene el espacio dividido en bloques y cuando guardamos un archivo, sólo ocupamos el espacio necesario, que puede ir desde 10 Kb hasta 2 Mb, por ejemplo. Este sistema ha sido denominado por Sony "Magic Gate", y como veis es una manera de administrar el espacio de la memoria de una manera más eficiente.

El principal escollo del nuevo sistema es que tanto el desarrollo como la fabricación de las nuevas tarjetas resulta más caro, lo que provoca que su precio sea un tanto elevado. Además, el cambio de sistema también es el culpable de que no podamos usar la Memory Card 2 para grabar partidas de juegos de PSOne y viceversa.

Hasta que se pongan a la venta otras tarjetas de memoria "no oficiales" más baratas, la oficial de Sony es la única alternativa a nuestra disposición.

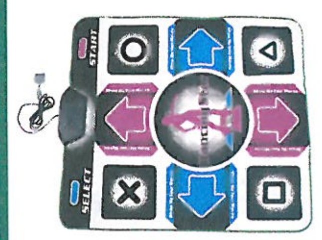
- Precio: **6.990 ptas. (42,01€)**
- Distribuidor: **Sony**
- Teléfono: **91 377 71 00**
- Tipo: **Tarj. de Memoria**
- Valoración: MB



Crazy Dance

Por ahora PS2 no tiene muchos títulos musicales, así que, aunque la calidad de esta alfombra de baile es excelente, de momento no tiene gran utilidad.

Precio: 2.890 ptas. (17,37 €)
Hypnosys (93 442 60 65)
Valoración: 



Danz Mat Controller

La alfombra de baile de Thrustmaster se vende de manera inseparable con *El Libro de la Selva*, que de momento es el único título musical del catálogo.

Precio: 9.995 ptas. (60,07 €)
Guillemot (902 11 80 36)
Valoración: B



Mini Crazy Dance

Un diminuto artefacto para bailar con la mano. Tiene la misma forma de una alfombra de baile grande, pero los pasos se marcan con los dedos.

Precio: 2.390 ptas. (14,36 €)
Hypnosys (93 442 60 65)
Valoración: 



Sound Station 2

La importancia de tener un buen sonido

Que si cables RGB para obtener la mejor calidad de imagen, que si pads que hacen de todo menos los deberes, que si volantes a los que lo único que les falta es traer el asiento incorporado... y ¿qué pasa con el sonido? Lo mismo debieron pensar los chicos de Logic 3, y se pusieron en marcha para solucionar el problema.

Sound Station 2 está compuesto por un par de altavoces, un subwoofer y todos los cables necesarios para conectarlos tanto a nuestra consola como a un discman, a una televisión, o a cualquier cosa que disponga de una salida de audio tradicional.

Una vez colocados en una posición óptima para disfrutar del sonido estéreo y ajustado el nivel de graves, obtendremos unas sensaciones sonoras muy superiores a las que proporcionan los altavoces de nuestra televisión.

La calidad de sonido es realmente buena, incluso a volúmenes bastante elevados, sin que se aprecie distorsión alguna, a lo que hay que sumar la profundidad e intensidad extra que el subwoofer proporciona, sobre todo si lo situamos en un rincón. Si tenemos que ponerle algún pero, podríamos decir que las altas frecuencias quedan un poco "perdidas" entre graves y medios.

Eso sí, es importante señalar que éste no es un sistema de sonido 5.1 así que no podremos disfrutar con él del sonido envolvente de juegos o películas de DVD. Si no buscas esta sofisticación, los altavoces Sound Station 2 serán una mejora excelente para tus juegos.

- Precio: **19.990 ptas. (120,14 €)**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Altavoces estéreo**
- Valoración: **B**

MidiLand S4 8200



Si estáis pensando utilizar vuestra consola para ver muchas pelis en DVD y queréis disfrutar a fondo del sonido envolvente, tendréis que haceros con un decodificador con Dolby Digital 5.1, con conexión óptica-digital, como el sistema S4 8200 de Midiland, que es perfectamente compatible con PS2. Ofrece una potencia real de 200 W y está formado por cinco altavoces satélites y un subwoofer, además del módulo de control, con el que ajustar el volumen de cada satélite por separado, y de un mando a distancia.

Precio: 66.000 ptas (396,67 €)
Naga (91 671 14 50)
Valoración: 

Freestyler Board

La forma más realista de practicar deportes de riesgo

La penúltima "criatura" de Trustmaster es una innovadora y espectacular tabla que nos permitirá disfrutar de los simuladores de deportes de riesgo de una manera altamente realista. Sus dimensiones son ligeramente inferiores a las de una tabla de snowboard, pero superiores a las de un monopatín, y destaca por su elevado peso y su fabulosa robustez.

Freestyler Board presenta un comportamiento similar al de cualquier tabla real: un sensor horizontal de movimiento nos permite realizar todo tipo de giros analógicos con tan sólo inclinarnos hacia uno u otro lado de la tabla. Además, su superficie tiene dos botones programables, que sustituyen a las direcciones arriba y abajo de la cruceta, que habitualmente se utilizan en este tipo de juegos para dirigir el peso del cuerpo hacia delante y frenar. Además, la tabla viene con un gamepad de serie, lo que nos permitirá utilizar el resto de las funciones del juego (como saltos y acrobacias) sin "apearnos".

Entrando en otros detalles, Freestyler Board está completamente realizada en plástico duro, y puede soportar unos 150 kilos sin demasiados problemas, aunque las propias instrucciones del aparato recomiendan no hacer el bestia mientras lo estemos utilizando...

Aunque de momento es con PSOne con la que más podremos disfrutar de esta tabla, su compatibilidad con PS2 nos asegura grandes ratos de diversión con los títulos del género que salgan en los próximos meses. Sin ir más lejos: ¿os imagináis lo que puede ser jugar al fenomenal *Tony Hawk´s 3* montados en ella?

- Precio: **12.990 ptas. (78,07 €)**
- Distribuidor: **Guillemot**
- Teléfono: **902 11 80 36**
- Valoración: 

El gamepad que acompaña a la tabla es analógico, aunque también se puede conectar cualquier otro mando gracias al puerto que incorpora.

Teclado/Ratón USB

Ideal para algunos juegos... o para Internet

Como ya sabréis, a través de los dos puertos de conexión USB que tiene PS2, es posible conectar a la consola cualquier teclado o ratón de ordenador personal, siempre que cuenten con estas conexiones (estamos hablando de un tipo de clavija que es bastante habitual hoy en día).

Con ellos vamos a poder disfrutar a tope de juegos de acción en perspectiva subjetiva (como *Unreal Tournament*), o de determinados títulos de estrategia (nosotros lo hemos probado ya con *Age of Empires II*), títulos que tienen en común sus antecedentes del PC y cuyo control suele ser notablemente más sencillo con un teclado y un ratón que con un mando clásico de consola.

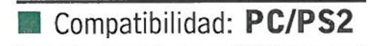
Por supuesto, esta compatibilidad va a depender de que el juego la acepte (por ejemplo, *Quake III Revolution* es un ejemplo de shooter que no lo hace).

A título orientativo, os mostramos un teclado y un ratón de gama media de la marca Logitech, ambos compatibles con nuestra consola, que están diseñados especialmente para la comodidad del usuario, así como para la navegación en Internet, que también esperamos poder disfrutar en breve con PS2.



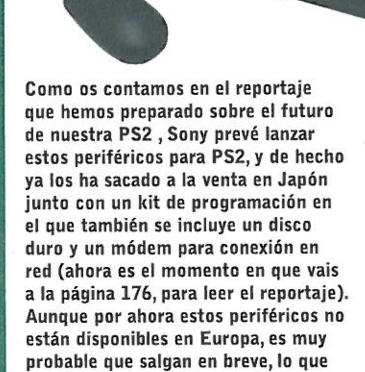


Cualquier teclado o ratón USB puede usarse con PS2. Como ejemplo, aquí os traemos dos de Logitech, diseñados especialmente para la navegación en Internet.



- Compatibilidad: **PC/PS2**
- Precio: **15.480 ptas. (93,04 €)**
- Distribuidor: **Naga**
- Teléfono: **91 671 14 50**
- Valoración: **MB**

Teclado/Ratón Oficiales



Como os contamos en el reportaje que hemos preparado sobre el futuro de nuestra PS2 , Sony prevé lanzar estos periféricos para PS2, y de hecho ya los ha sacado a la venta en Japón junto con un kit de programación en el que también se incluye un disco duro y un módem para conexión en red (ahora es el momento en que vais a la página 176, para leer el reportaje). Aunque por ahora estos periféricos no están disponibles en Europa, es muy probable que salgan en breve, lo que facilitará la jugabilidad de ciertos juegos con un control más típico de PC (acción con perspectiva subjetiva y juegos de estrategia, básicamente).

Precio: -
Sony (91 377 71 00)
Valoración: B



Playtogether

El Multitap ideal para jugar en compañía

Una de las críticas que se le hacen a PS2, es la de que no tiene 4 puertos para otros tantos control pads, al contrario de las máquinas de la competencia. Es algo que, hasta ahora, los amantes de los juegos multijugador sólo podíamos "solucionar" comprando el Multitap oficial, ya que los de PSOne no son compatibles con nuestra consola. Este esfuerzo económico se ha visto suavizado con el multitap Playtogether, de X-Technologies, bastante más barato que el de Sony y con sus mismas prestaciones. Gracias a él, los juegos multijugador, ganan muchos enteros, ya que podemos jugar hasta cinco personas a la vez, o incluso ocho con dos multitap, siempre que el juego lo permita.

Basta con conectarlo a uno de los puertos de control y enchufarle los mandos y las tarjetas de memoria que vayamos a necesitar.

Además, y al igual que sucede con el multitap oficial, está diseñado con una estética y con unas proporciones especialmente a tono con las líneas generales de la consola, con lo que el conjunto queda muy resultón.

Dicho esto, no nos queda más que recomendaros este periférico a todos los que estáis esperando a que llegue el fin de semana para montar en casa una reunión "jugátil" multitudinaria.

Con un diseño muy en la línea PS2, un precio ajustado y muy buenas prestaciones, este Multitap es una clara alternativa al oficial de Sony.

- Precio: **4.995 ptas. (30,02 €)**
- Distribuidor: **Aplisoft**
- Teléfono: **93 589 54 44**
- Tipo: **Multitap**
- Valoración: **E**



Multitap Sony

Ofreciéndonos una calidad incuestionable, el multitap oficial de Sony cuenta con la rémora de un precio demasiado elevado. Ya sabéis, que la garantía de la casa "cuesta"...

Precio: 7.490 ptas. (45,02 €)
Sony (91 377 71 00)
Valoración: MB



Multitap T-Trix

El multitap T-Trix es un verdadero calco del oficial, pero fabricado con unos materiales de inferior calidad. Así que, teniendo el mismo precio del Playtogether de Aplisoft, nos decantamos por éste.

Precio: 4.990 ptas. (29,99 €)
Hypnosys (93 442 60 65)
Valoración: B



El control en tus manos

Comprar un segundo mando de control es una de las primeras "obligaciones" que debes cumplir cuanto ya tengas tu PlayStation 2. Como sabes, los mandos de PSOne son compatibles con los de su "hermana" de 128 bits, pero hay un aspecto importante que no debes pasar por alto: la consola negra ha abierto la posibilidad de que los juegos incorporen funciones analógicas también en los botones normales, una ventaja que por supuesto aprovecha el Dual Shock 2. Sin embargo, es interesante saber si también la incorporan los mandos no oficiales que están disponibles ahora mismo. Nosotros nos hemos puesto manos a la obra (y al pad) para saber cuál es el mejor.

BOEDER CROSSCHECK

Con una forma que se desmarca de la línea estética de sus rivales tenemos este pad fabricado por Boeder, cuya principal virtud son unos excelentes sticks, suaves y recubiertos de goma.

Sin embargo, y como ocurre con casi todos los demás mandos, también presenta un punto flaco que le hace alejarse del ganador y que, en este caso, toma forma de cruceta digital. Se ha escogido para la ocasión el sistema de "cruceta partida", que tan buen representante tiene en el mando oficial, pero lo malo aquí es que los bordes de cada "porción" están demasiados marcados y son muy angulosos, lo que provoca una irritación en el pulgar tras jugar un rato.

Por lo demás, no está nada mal, e incluso incluye las funciones autofire y slow, aunque debería tener un diseño más ergonómico.



Una de las grandes ventajas de este mando es que incluye las funciones "autofire" y "slow".



DARK RUMBLE 2



Seamos claros: eliminad a este mando de vuestra posible lista de compras. Tan tajante afirmación no es debida a que su cruceta y los sticks se encuentren entre los peores de la comparativa, no. Ni siquiera los buenos materiales que se han usado, ni las contundentes vibraciones que produce, o sus extras (turbo y slow) sirven para perdonar el que su compatibilidad con PS2 se quede en un simple recurso publicitario. Y es que muchos de los juegos que hemos utilizado para analizar los distintos mandos no han funcionado correctamente usando este pad.

De paso, aprovechamos para daros un buen consejo: antes de compraros un mando no oficial, aseguraos de que os dan plenas garantías de devolución del dinero o cambio por otro modelo, para evitar sorpresas desagradables.

DUAL SHOCK FORCE 2

La tercera y por ahora última versión del Pad de 3DZ se encuentra en ese grupo que podríamos calificar como "pads de calidad media". Sus mejores cartas de presentación son un diseño ergonómico, muy cómodo, y unos botones de calidad. Estos, además de buen tacto, tienen comportamiento analógico, gracias a lo cual podremos graduar el nivel de presión que ejercemos sobre ellos, dando distintos resultados según el juego que usemos.

Algo que no brilla a la misma altura son los dos sticks, que son suaves, pero no tienen goma antideslizante. Materiales de gran calidad, y una cruceta frágil, pero que nos deja hacer diagonales con facilidad, completan una buena opción, que incluye extras como el Turbo y la poco útil función Remap.



Al tener botones analógicos, la respuesta varía en función de la presión que hagamos.



El Dual Shock Force 2 tiene un diseño tan atractivo como robusto y ergonómico.

DUAL SHOCK 2

Bueno, poco se puede decir de este magnífico pad que no sepáis ya, ¿no es cierto? Es el que viene con la consola, y a estas alturas todo el mundo reconoce que se trata de un mando que se adapta a nuestras manos como un guante, y que está fabricado con unos excelentes materiales que le proporcionan una gran sensación de robustez. Y que vamos a decir de sus sticks, los mejores de la comparativa, suaves y robustos, o de una cruceta digital que, aunque no es la más deseable para realizar las diagonales, sí que posee un tacto perfecto.

Al contrario que algunos de sus rivales, el pad de Sony no basa su calidad en extras como turbos o similares, sino que lo hace en el extraordinario nivel alcanzado en todos los apartados. El ganador de la comparativa sin paliativos, aunque resulte un poco más caro.



Ningún otro mando presenta unos sticks con una sensibilidad tan buena como éste.

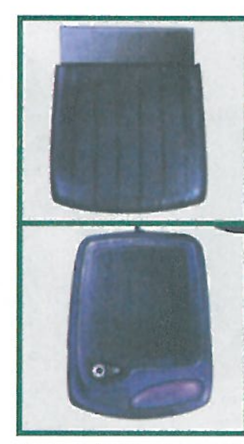


FREEDOM SHOCK 2

Como solución al incordio de los cables hay mandos como el Freedom Shock 2, que permiten jugar con mayor comodidad. Además, y al contrario que su rival de Guillemot, no tenemos por qué enfocarlo hacia la consola para que funcione perfectamente, a lo que hay que sumar que nos deja jugar a una distancia mayor que los mandos con cable, aunque usando pilas.

Lástima que una nefasta cruceta eche por los suelos la sensación general que da este pad, porque presenta virtudes, como la goma en los "brazos" y los cómodos sticks, que hacían presagiar buenas maneras. Eso sí, muchos agradeceréis la función de programación con la que viene equipado, y gracias a la cual podréis realizar combinaciones de acciones con sólo pulsar uno de los botones que, todo sea dicho de paso, son bastante normalitos.

Si no usas la cruceta ni para jugar al *Tetris*, puede ser un opción, aunque el Shock 2 de Guillemot le supera ampliamente.

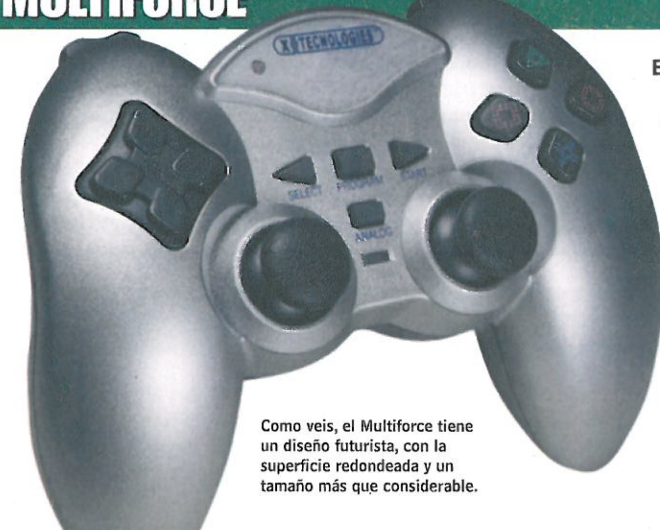


El sistema de infrarrojos permite jugar de forma más cómoda.



Este mando incorpora una función de programación de los botones. ¡Lástima que su cruceta digital sea tan deficiente!

MULTIFORCE



Como veis, el Multiforce tiene un diseño futurista, con la superficie redondeada y un tamaño más que considerable.

Este pad de X-Tecnologies es otro de esos que podrían quedar encasillados dentro del grupo de los mandos competentes, pero que no presentan demasiados alardes. Casi todo en él está bien llevado a cabo, aunque quizá lo que mas "chirríe" cuando lo probamos sea la cruceta, que por culpa de la extravagante forma que se le ha querido dar, y de la curvatura que presenta la superficie del mando, no nos ha parecido del todo cómoda a la hora de jugar.

De entre lo demás, destaca su función de programación, con la que podremos "enlatar" una larga combinación de acciones en una sola pulsación. Unos buenos materiales, y sobre todo unos sticks suaves y recubiertos de goma, completan un mando que, aunque queda lejos del Dual Shock, resulta bastante interesante.



El principal defecto de este mando está en su cruceta digital, que no nos ha parecido demasiado cómoda. Por contra, la opción de programar una combinación de botones resulta de lo más práctico con algunos juegos.

GUILLEMOT SHOCK 2 INFRARED CONTROLLER



El receptor va conectado al puerto de los mandos de la consola. Para jugar debemos estar de frente a ella, de forma que la señal llegue claramente.



Guillemot puede presumir de haber fabricado un pad sin cable de excelente calidad en todos los aspectos. El uso de pilas y el correspondiente receptor nos permiten jugar desde mayor distancia y sin el incordio del cable, aunque siempre tendremos que estar orientados de frente a la consola para que la señal le llegue con limpieza. De entre todos los demás aspectos, que como veis en la tabla reciben buena calificación, destacan la cruceta y los materiales. Los brazos del mando están recubiertos de un material "gomoso" muy agradable al tacto y que proporciona una mayor adherencia, y la cruceta es de lo mejorcito que hemos visto, mejor incluso que la del Dual Shock a la hora de realizar diagonales.

Es un mando de lo más recomendable, aunque el hecho de no usar cable, y los extras que incorpora (turbo y compatibilidad Negcon) encarecen su precio, claro.

UPXUS ANALOG CONTROLLER

Sí, ya sabemos que es muy parecido al Dual Shock, aunque eso no tiene porque ser malo, más bien todo lo contrario, sobre todo en cuestiones ergonómicas. La principal virtud de este sencillo pad es que, al contrario que casi todos los demás mandos, no presenta ningún punto flaco que eche abajo la valoración final. Todo, desde los sticks hasta los materiales, presenta un nivel notable, en algunos apartados incluso sobresaliente, aunque no llega al nivel del Dual Shock ni, en algunos casos, al del Warrior.

Además, su precio es sensiblemente inferior al de sus rivales, todo un punto a su favor, aunque tampoco ofrece ninguna función extra. Por ello, se convierte en un pad especialmente recomendable si buscáis un mando barato pero de calidad. Eso sí, debéis saber que hemos encontrado ciertos problemillas con algún título de PS2, aunque siempre ha sido algo muy puntual.



Como veis, el diseño del mando de Upsus es muy similar al del oficial de Sony. Sus prestaciones son buenas, y además tiene un precio muy asequible.

WARRIOR 2

Con una línea estética muy en la línea de la de nuestra querida consola, se nos presenta uno de los mandos más aprovechables de esta comparativa, por diversas razones. Un primer ejemplo pueden ser los excelentes materiales que se han usado para su construcción, y que nos proporcionan una estupenda sensación de robustez. Asimismo, los sticks tienen una factura excelente, y también son suaves y cómodos.

Pero es que el resto no desmerece el conjunto en absoluto. Los botones poseen un tacto correcto y tienen la enorme ventaja de que son analógicos, y la cruceta, aunque nos ha parecido algo más tosca, tampoco está nada mal.

A pesar de que su tamaño es más grande que el del pad de Sony, no es incómodo en absoluto, sino más bien todo lo contrario, con lo que sitúa entre los mandos más ergonómicos de la comparativa.

En definitiva, un mando que queda algo por detrás del Dual Shock (a pesar de que trae una función Turbo y el apartado "vibratorio" raya a buen nivel), pero que no defraudará a nadie. Muy recomendable.



El Warrior 2 ofrece un nivel más que aceptable en todos sus apartados, y además incorpora algunas funciones extra, como el turbo. Tenedlo muy en cuenta.

	CROSSCHECK	DARK RUMBLE 2	DUAL SHOCK 2	DUAL SHOCK FORCE 2	FREEDOM SHOCK 2	MULTIFORCE	SHOCK 2 INFRARED	UPXUS ANALOG CONTROLLER	WARRIOR 2
DISTRIBUIDOR	Boeder	Aplisoft	Sony	Aplisoft	Pelikan	Aplisoft	Guillemot	Upxus	Nostromo
PRECIO	3.990 ptas. (23,98 €)	3.990 ptas. (23,98 €)	4.990 ptas. (29,99 €)	3.990 ptas. (23,98 €)	3.990 ptas. (23,98 €)	3.290 ptas. (19,77 €)	4.990 ptas. (29,99 €)	2.990 ptas. (17,97 €)	3.990 ptas. (23,98 €)
ERGONOMÍA	R	MB	E	MB	B	B	MB	E	MB
BOTONES	R	R	E	B	B	B	MB	B	MB
CRUCETA	R	M	MB	B	M	R	E	B	MB
STICKS	MB	R	E	R	MB	MB	MB	B	E
MATERIALES	MB	B	MB	MB	MB	MB	E	B	MB
VIBRACIÓN	B	MB	MB	B	R	B	B	E	B
BOTONES ANALÓGICOS	No	¿?	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí
CALIDAD/PRECIO	R	MM	MB	B	MB	MB	MB	MB	E
VALORACIÓN	R	MM	E	B	B	B	MB	B	MB

¿Te gusta conducir?

Los simuladores de carreras han alcanzado en PlayStation 2 el mayor grado de realismo, tanto a nivel gráfico como jugable. Viendo la calidad de títulos como el genial *Gran Turismo 3,* cabe preguntarse: ¿se puede mejorar? Pues sí, la sensación será todavía mejor si utilizas un buen volante. ¿Nos permites aconsejarte uno?



360 MODENA RACING WHEEL

Comenzamos con el que es, sin duda, uno de los mejores y más bonitos volantes de la comparativa. Para que os hagáis una idea, sólo hemos sido capaces de encontrarle un par de "peros".

Uno de ellos reside en el sistema de sujección, que si bien es el mejor posible, también es el único disponible, lo que puede ser un problema para los que no tengan una mesa adecuada donde amarrarlo. El otro pequeño defecto es que los botones del volante han sido situados en un lugar poco accesible si estamos "conduciendo". Y ya está, aquí se acaban los contras y empiezan los pros de un volante que lo tiene todo. Su diseño es perfecto, ni grande ni pequeño, la sensibilidad y dureza al giro del eje está perfectamente calibrada, mientras que el cambio tipo F1 (como el verdadero Modena) queda a nuestro alcance con sólo estirar los dedos. Incluso los pedales, también analógicos, resultarán del agrado de casi todos.

Por supuesto, es compatible con los modos digital, analógico y Negcom, lo que garantiza la total compatibilidad con cualquier juego del mercado, tanto de PSOne como de PS2. Uno de nuestros favoritos, y totalmente recomendable.



Como veis, los botones están situados en una zona poco accesible. Si estamos en plena carrera, tendremos que soltar el volante para poder presionarlos, con las consiguientes dificultades. Es uno de los pocos defectos del 360 Modena.

La sujección es buena, aunque sólo sirve para un tipo de mesa muy concreta. Los pedales, por su parte, son totalmente analógicos, con lo que el realismo de la conducción es casi total.

LAMBORGHINI DIABLO HIGH PERFORMANCE RACING WHEEL

Los fans de Lamborghini pueden estar contentos, porque el volante encargado de representar a esa marca raya a un buen nivel. Entre sus virtudes se encuentra el tacto del volante, recubierto de goma, los dos sistemas de cambio (palanca y tipo F1) y los que son hasta ahora los mejores pedales que hemos probado: amplios, cómodos, totalmente articulados y analógicos, lo que evitará que pienses siquiera en prescindir de ellos.

Sin embargo, algunos defectos hacen que pierda algunos puntos. Las ventosas de la base no dan la estabilidad suficiente, y menos en uno de los volantes más grandes de la comparativa. Pero lo peor es que, en contra de lo que pone en la caja e instrucciones, su compatibilidad con PS2 es más que discutible, porque hemos detectado fallos en juegos como ***Ridge Racer V*** o ***GT3***. Es un volante notable, pero no cuaja en PS2.

El tacto del volante es espléndido, gracias a la capa de goma que lo cubre casi por completo. Los dos tipos de cambio y, por encima de todo, los sobresalientes resultados que garantizan los pedales, terminan de completar un gran periférico.

GT FORCE FEEDBACK

Mucho se ha hablado de esta creación de Logitech, pero nada de lo que os puedan contar le hace justicia al mejor volante que hay ahora mismo en el mercado. Y eso a pesar de mostrar un defecto bastante grave: no es compatible con ningún juego aparecido antes de *GT3* en PlayStation 2, y tampoco con ninguno de PSOne. Pero en fin, es algo completamente lógico si caemos en la cuenta de que se conecta a través de uno de los puertos USB de la consola y no al del pad como hacen los demás, lo que también ha permitido la inclusión de menos botones en el volante.

Dejando esto aparte, todo lo demás merece una nota de sobresaliente. La sujeción es perfecta y los materiales usados son de primera calidad. Pero esto no es nada comparado como las sensaciones que transmite mientras jugamos. El Force Feedback resulta ser todo un aliciente, ya que las fuerzas que provocan los motores imprimen un grado de realismo increíble, a lo que ayuda, y mucho, uno de los mejores calibrados del giro de toda la comparativa.

En la misma línea de excelencia se presentan los pedales, que están lo suficientemente separados y se pegan muy bien al suelo, además de ser analógicos, claro. Si sois capaces de perdonarle su principal defecto, estaréis de acuerdo con nosotros en que es un fuera de serie. Sin duda, la mejor opción de todas.

El precio, y la incompatibilidad con PSOne y con los primeros juegos de coches de PS2, son los únicos defectos de un volante que, por lo demás, es prácticamente perfecto.



La conexión del GT Force a la consola se realiza a través del puerto USB, con lo que no podréis usarlo con PSOne. Esto permite dejar libres los dos puertos para mandos.

La simulación de las carreras alcanza un nivel sublime con este volante, gracias al uso del Force Feedback. Con ese nombre se denomina al uso de motores en el eje para simular todo tipo de fuerzas durante la conducción, como la fuerza centrífuga al tomar una curva.

CONSEJOS PARA ACERTAR EN TU COMPRA

PS2 tiene entre sus títulos al mejor juego de carreras de la historia, *GT3*, así que no es descabellado que más de uno esté pensando adquirir un volante. Pero dada la amplia oferta que existe, hay que elegir con cuidado, porque la frase "compatible con PS2" no siempre es cierta, ya que algunos de ellos presentan fallos en su funcionamiento con ciertos títulos.

El novedoso sistema Force Feedback es otro aspecto a tener en cuenta. Pese a que encarece bastante el precio, las sensaciones que proporciona incrementan enormemente el realismo, por lo que quizá os interese. Además, si la conexión es USB, mucho mejor, creednos. Esperamos que esta comparativa os ayude a decidiros por uno.



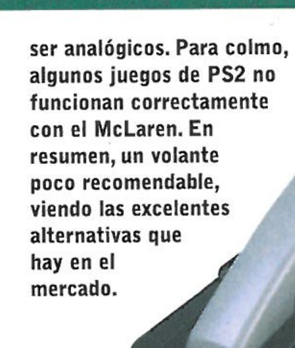
McLAREN STEERING WHEEL

Aunque ya hace un tiempo que se puso a la venta, hemos decidido incluir este volante en la "contienda" porque resulta engañoso: pese a ser uno de los más completos (viene incluso con una palanca para el freno de mano), presenta defectos importantes.

El volante McLaren pone a nuestra disposición todo tipo de opciones de configuración o selección de modos de control, además de poderse regular tanto en altura como en inclinación. También ofrece alternativas en el método de sujeción (bajo las piernas, con sargenta o ventosas) y en el sistema de cambio de marchas.

Sin embargo, en este punto se acaban las cosas buenas y comienzan las malas, que también son apreciables. Para empezar, los materiales usados son de bajísima calidad, y hacen que todo dé una sensación de fragilidad alarmante, algo a lo que no ayuda el tembleque que sufre el eje cada vez que lo giramos. Además, la sensibilidad y la dureza del mismo deja mucho que desear, tanto, que le coloca como colista de toda la comparativa en este apartado concreto.

Tampoco los pedales se salvan de las críticas ya que están demasiado juntos, aunque tienen la ventaja de ser analógicos. Para colmo, algunos juegos de PS2 no funcionan correctamente con el McLaren. En resumen, un volante poco recomendable, viendo las excelentes alternativas que hay en el mercado.





Los materiales empleados en la fabricación del McLaren son de muy baja calidad. El tacto y la presencia del volante dan una sensación de fragilidad decepcionante.

Desde luego, este volante es uno de los que tienen un aspecto externo más impresionante: además de los pedales, incluye también una palanca que imita el freno de mano de los coches.

OFFICIAL JORDAN RACING WHEEL

Bajo el manto de la famosa escudería Jordan de Fórmula 1 nos llega un volante muy competente. Como principal característica diferenciadora está su aspecto, que imita a los volantes que se usan en los monoplazas, y que resulta muy cómodo, sobre todo gracias a que está parcialmente recubierto de goma. Aunque sólo se puede amarrar mediante unas ventosas, éstas proporcionan una estabilidad más que aceptable, lo que ayuda a mantener esa sensación general de robustez que destila el conjunto.

Sin embargo, los mediocres pedales que lo acompañan hacen que quede por debajo de sus competidores, ya que son pequeños, están demasiado juntos y encima se escurren en el suelo, además de tener un cable demasiado cortito. En cuanto a la compatibilidad, no hemos detectado ningún tipo de fallo ni en PSOne ni en PS2, gracias en parte a que es compatible con los tres modos de control. Podríamos incluirlo entre los volantes de "gama media", que no destaca en nada especial, pero que tampoco defrauda.





El tacto del volante es excelente, y además los botones son perfectamente accesibles sin necesidad de variar nuestra posición cuando jugamos.



El diseño de este volante imita al de los bólidos de Fórmula 1. Por eso, se nos antoja ideal para jugar a simuladores de carreras del tipo *F1 2001*.

McLAREN FORCE FEEDBACK STEERING WHEEL

La versión actualizada del volante que hemos comentado antes viene con el atractivo Force Feedback incorporado. Esto significa que se han colocado unos motores en el eje del volante que producen fuerzas que dificultan el giro y control de la dirección, tal y como ocurriría en la realidad. Algo que se hace notar sobre todo en juegos de rallies, donde la "lucha" por mantener el control es más emocionante.

Por supuesto, el uso de esta función, requiere de un adaptador a la red. A pesar de que de momento no hay muchos títulos pensados para aprovechar al máximo esta opción, funciona con cualquier juego de carreras, aunque dando una sensación algo menos realista que los que si son compatibles con ella.

A todo esto hay que sumar la corrección de los problemas con los juegos de PS2 que mostraba su antecesor, algo que es muy de agradecer. Sin embargo, sigue presentando exactamente los mismo defectos que siempre, lo que vuelve a hacerle caer muchos puestos en esta competitiva "carrera". Si queréis force feeback, ya sabéis que hay una excelente alternativa llamada GT Force.



Esta actualización del volante McLaren no sólo ha sufrido un lavado de cara en su aspecto externo, sino que aprovecha para incorporar la tecnología Force Feedback, que le da mayor realismo.

DUCATI CORSE

Aunque no se trata de un volante típico, hemos incluido este manillar porque ofrece atractivos para los amantes de las motos y también de los coches, ya que funciona perfectamente con cualquier título de carreras. Y es que, como los demás participantes, es compatible con cualquiera de los tres modos y con ambas consolas. Aunque claro, no es lo mismo, jugar con un volante que con un manillar de moto, algo que se convertirá en su peor defecto, por decirlo así. Pero es que el género de las carreras de motos es uno de los menos prolíficos, con lo que este manillar puede quedarse muy limitado. Por lo demás, tenemos un periférico de bastante calidad, que se puede colocar sobre la mesa usando las ventosas o, mejor aún, sujetarlo con las piernas mediante unos apéndices que se colocan en los laterales, regulando la inclinación. Por supuesto, el acelerador y las manetas de freno son analógicas, lo que ofrece una sensación más realista. Una opción ideal para moteros, pero muy limitada.



Como veis, el diseño del Ducati Corse imita al de los manillares de las motos. Aunque se puede usar con cualquier título de carreras, incluso de coches, está claro que lo más aconsejable es emplearlo en los simuladores de motos. La pena es que este tipo de juegos no abundan mucho, pero ejemplos como *Moto GP*, o su segunda parte, que saldrá en poco tiempo, merecen la pena.

SPEEDSTER 2

Sólo con el apoyo oficial de la todopoderosa Sony podríamos esperar un volante que nos ofrezca tanta calidad como el Speedster 2. Se trata de un periférico que, excepto la moderna tecnología Force Feedback, lo tiene todo, lo que le ha servido para colocarse en la segunda posición de una comparativa tan completa y exigente como ésta.

Gracias a los dos sistemas de sujeción que nos ofrece, y a la calidad de los materiales con que ha sido fabricado, que incluyen por ejemplo la goma en el volante y una palanca de cambios hecha de aluminio, se ha conseguido proporcionarle una robustez a prueba de bombas.

Pero sus virtudes no se quedan aquí, ya que a esto hay que sumarle también una sensibilidad y tacto del giro envidiables, ya que el eje ofrece la resistencia adecuada, ni más ni menos. Además, el acabado general del volante es excelente, con unos botones colocados muy correctamente y una cómoda cruceta, que está situada en la parte izquierda del "cuadro de mandos".

Respecto a los pedales, si bien no son tan buenos como los que hemos visto en el Lamborghini, sí que rayan una excelente nivel, ya que son muy cómodos, están perfectamente separados, no se escurren y, por supuesto, son analógicos. Por último, ni que decir tiene que no ha dado problemas con ninguno de los juegos de PSOne y PlayStation 2 con los que lo hemos probado. En conclusión, estamos ante todo un ganador, que sólo queda por detrás del "rey de la pista", el volante GT Force.



Los botones están colocados en una posición muy cómoda. Curiosamente, la cruceta no está en el propio volante, sino en el cuadro de mandos.

Tanto su aspecto externo como la excelente calidad de los materiales con los que ha sido fabricado le dan una robustez fuera de toda duda al Speedster 2. Quizá su principal carencia es que no incorpora la tecnología Force Feedback, pero por lo demás, este volante es el segundo mejor de todos los que hemos analizado.

	DIABLO	MODENA	McLAREN	JORDAN	McLAREN FEEDBACK	SPEEDSTER 2	DUCATI CORSE	GT FORCE
DISTRIBUIDORA	Aplisoft	Guillemot	Acclaim	Flexiline	Acclaim	Sony	Aplisoft	Sony
SUJECCIÓN	M	MB	E	B	E	E	MB	MB
ERGONOMÍA	MB	B	R	B	R	E	MB	E
PEDALES	E	MB	R	R	R	MB	No	MB
ROBUSTEZ/ MATERIALES	MB	MB	M	MB	M	E	B	E
SENSIBILIDAD	MB	E	R	B	R	MB	B	E
VIBRACIÓN O FEEDBACK	B	B	B	B	E	MB	B	E
OPCIONES MARCHAS	F1/Palanca	F1	F1/Palanca	F1/Palanca	F1/Palanca	Palanca	No	F1
PRECIO/CALIDAD	B	E	M	B	R	MB	R	MB
PRECIO	11.990 ptas. (72,06 €)	9.990 ptas. (60,04 €)	11.990 ptas. (72,06 €)	9.990 ptas. (60,04 €)	15.990 ptas. (96,10 €)	12.990 ptas. (78,07 €)	10.990 ptas. (66,05 €)	19.990 ptas. (120,14 €)
VALORACIÓN	B	MB	R	B	B	E	B	E

¡¡Sin cables y a lo loco!!

No es lo mismo conducir un Skoda que un BMW. No es lo mismo comerse una hamburguesa que un solomillo. No es lo mismo ver un partido en la tele que en el estadio. No es lo mismo ver una película DVD en PS2 usando el pad que usando un mando a distancia. No es lo mismo...



DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

Un mando cómodo y completo al que no le falta ningún botón de utilidad, aunque la colocación de los mismos es mejorable. Los materiales son excelentes; sin embargo, el tacto resulta un poco duro debido a la basta goma y al pequeño tamaño de los botones. La capacidad de recepción de señal por parte de los sensores es a prueba de bombas. En general, un buen mando de aspecto clásico a tener en cuenta, aunque un poco caro.



Todos los que hayáis tenido la oportunidad de ver una película en vuestra nueva consola, estaréis de acuerdo con nosotros. Sí, es cierto que el Dual Shock 2 responde perfectamente a nuestras peticiones y que las funciones asignadas a cada botón están perfectamente estudiadas. Sin embargo, la sensación general al navegar por sus numerosos menús de configuración es bastante desconcertante, sobre todo al principio, cuando todavía no hemos memorizado las funciones de X, R1, L2 y compañía. Pero sin duda, lo peor de usar el pad oficial de PS2 para ver películas es la molestia del cable. No sólo nos impide tumbarnos a la bartola en el sofá que queramos, porque el cable no es suficientemente largo, sino que, además, corremos el peligro de que alguien tropiece con él. Ni que decir tiene que la consola de nuestros sueños, que nos ha costado un riñón, se iría al garete si se cae del lugar donde la tenemos colocada...

Para evitar todo esto, los distintos fabricantes de periféricos han puesto a nuestra entera disposición una gran variedad de mandos a distancia. De entre toda esta extensa colección de artefactos, hemos escogido los que mejor representan a este determinado "gremio" dentro del mundo de los periféricos. Los hay de todos los tamaños, formas, precios, etc., pero todos suelen tener varias cosas en común. Las funciones a las que podrás acceder son exactamente las mismas que con el Dual Shock 2, sin que ninguno, excepto el oficial, presente ningún tipo de "atajo" ni extra. Así, para acceder al menú de "sonido" tendremos que seguir los mismos pasos que con el pad. Esto es así no por falta de imaginación por parte de los fabricantes, sino por el propio software interno de la consola, que no permite realizar otro tipo de funciones. El único que evita este inconveniente es el oficial de Sony, porque incluye un CD con los drivers de actualización.

Para desempeñar su función, todos requieren el uso de pilas, normalmente de tipo AAA e incluyen un receptor que se inserta en un puerto de control. Las diferencias entre ellos se limitarán a aspectos como ergonomía, calidad de los materiales, recepción, etc.

Como sabemos que la elección no es nada fácil, tuvimos que encerrar en una habitación a nuestros expertos frente a un televisor con la última versión en DVD de "Sor Citroen", hasta que desvelaron todos los pros y contras de los ocho modelos aquí comentados. Tras leer esta exhaustiva comparativa y pasaros por vuestra tienda habitual, tan sólo os faltará vuestra película favorita para disfrutar de emociones fuertes con la máxima comodidad.

PS2 DVD & CD IR REMOTE 3D2

Al excelente tacto y forma del mando (que se adapta a la de nuestra mano perfectamente), hay que sumar una capacidad de recepción por parte del sensor del puerto de control envidiable, ya que incluso con presencia de obstáculos que nos estorben la respuesta es perfecta. Por otro lado, el conjunto hace gala de una gran solidez y ligereza. Para colmo, su precio resulta muy atractivo, todo un aliciente extra para los posibles compradores.

DVD REMOTE PELICAN

Un periférico de frágil apariencia, debido a los malos materiales con los que ha sido fabricado. Se adapta bien a la mano, pero la posición de los botones principales está mal pensada. La cruceta es demasiado sensible y frágil, dando una sensación un poco extraña. Lo único bueno es la amplitud del ángulo de recepción, ya que no nos exigirá demasiada puntería a la hora de accionar los botones. Existen mejores opciones.

DVD SURFER

Lo primero que llama la atención es el enorme número de botones que presenta. Sin embargo, la gran mayoría de ellos no sirven para nada de momento. Decimos esto porque quizá dichos botones están ahí de cara a una posible actualización del software de PS2, mediante la cual ganaríamos alguna función extra. Por lo demás, es un mando cómodo en el que se han usado materiales de calidad y que no nos dará excesivos problemas de recepción de la señal.



LO QUE SIEMPRE DEBES EXIGIR

A pesar de las particularidades de cada mando, todos deben presentar unas características comunes, que tienen mucho que ver con el Dual Shock 2. Debido al software interno de la consola, ninguno, excepto el oficial, puede aportar nuevas funciones de control a las que presenta el pad oficial. Así, por ejemplo, nunca será posible acceder a un capítulo del DVD directamente sin pasar primero por algún otro menú. Esto obliga a los fabricantes a limitarse a incluir las principales funciones, sólo que usando un interfaz un poco más intuitivo que el del pad. Sabiendo esto, cuando compréis un mando a distancia, comprobad que tiene botones independientes para cada uno de estos controles, aunque tampoco está mal si añade alguno más de cara a posibles actualizaciones del software interno de PS2:

- Play/Pause
- Menú principal
- Avance/retroceso rápido
- Avance/retroceso por capítulos
- Enter
- Cancel
- Stop
- Menú DVD
- Subtítulos
- Audio

THRUSTMASTER DVD REMOTE CONTROL



Aunque la forma del mando no es la mejor posible, la posición en la que están colocados los principales botones es buena. Sin embargo, presenta algunos problemas en el momento en que algún obstáculo se pone entre el propio mando y el receptor, o cuando no le apuntamos directamente. A la robustez del conjunto hay que sumar que el receptor permite colocar sobre él el mando cuando no lo estemos usando, y una goma que rodea al aparato y que evitará disgustos en caso de caída o golpe, todo un detalle.

DVD REMOTE CONTROL INTERACT

Este periférico, junto con el DVD Surfer y el oficial, es el único que no nos permite conectar un control pad simultáneamente a la consola, ya que su receptor no tiene la entrada necesaria. Su pequeño tamaño no nos impedirá acceder a los botones con total comodidad y disfrutar de su excelente tacto, especialmente en la cruceta. Además, la solidez del conjunto y los buenos materiales lo hacen muy recomendable.





DVD REMOTE CONTROL STEPS

La compañía Herederos de Nostromo nos presenta un mando con un aspecto sofisticado y original, que pondrá a nuestro alcance todos los controles que echamos de menos cuando vamos a ver una película, aunque quizá no estén situados en la posición más adecuada. Entre éstos, se incluye un botón que nos llevará a las puertas del menú de selección de capítulos, aunque es cierto que no representa un atajo propiamente dicho, ni tampoco funciona con todas las películas disponibles.

Como la mayoría de los periféricos de este tipo, disponemos también de una ranura en el receptor para enchufar el Dual Shock, con la novedad de que, mediante un botón que está situado en el propio mando, podemos cambiar de uno a otro con total comodidad, sin tener que conectar ni desconectar nada.

Todo el conjunto está fabricado con unos materiales de muy buena calidad que le proporcionan una gran robustez, y además el mando tiene una forma que se adapta perfectamente a nuestra mano. Por si todo esto fuera poco, la recepción es excelente en casi cualquier situación, tanto apuntando hacia otro lado como con obstáculos por medio. Si, por último, le añadimos que cuesta la asequible cantidad de 2.990 ptas., con un par de pilas AAA incluidas, llegamos a la conclusión de que éste es el mejor mando "no oficial" que hay disponible en el mercado. Todo un ganador.





Tanto por prestaciones, como por diseño, precio y calidad, éste es el mejor mando DVD "no oficial" que podéis encontrar ahora mismo en el mercado. Una excelente opción si queréis gastaros menos dinero de lo que cuesta el mando de Sony.

DVD CONTROL SONY

El mando a distancia oficial para PS2 hace posible sacarle todo el partido al DVD de la consola. Su principal novedad es que incluye un CD con la actualización de los drivers del reproductor, lo que nos permite disfrutar de funciones imposibles para otros mandos, que detallamos en el cuadro de abajo. La forma de usar estos drivers es muy fácil: o los cargamos antes de ver una película, o los copiamos en nuestra tarjeta de memoria para que se carguen automáticamente. Eso sí, necesitaremos disponer de unos 2 megas libres.

Con la película ya iniciada, nos damos cuenta de lo completo que es este mando: todas las funciones del Dual Shock 2, y gran parte de las que aparecen en el menú de la consola, tienen su propio botón asignado. A esto hay que sumar las teclas específicas para las nuevas funciones, y un teclado numérico que podremos usar para saltar directamente al capítulo que queramos. Y todo, además, colocado de una manera muy conveniente, aunque algunos botones son un poco pequeños.

A la robustez del mando y al excelente plástico y goma usados en su fabricación hay que añadir una capacidad de envío y recepción de órdenes tan rápida como certera. Como único defecto, podríamos mencionar que el receptor no tiene la entrada necesaria para un control pad.



El CD que lo acompaña incluye los últimos drivers del reproductor de vídeo DVD, que te permitirá acceder a funciones sin pasar por tediosos menús.

Funciones extra

Entre las nuevas funciones encontramos 3 velocidades de búsqueda, adelante y atrás, la posibilidad de repetir cualquier escena creando un bucle, y la muestra del tiempo transcurrido o restante de película. Por supuesto, también hallaremos multitud de atajos a menús determinados.



Gracias a las nuevas funciones, y al teclado numérico, podemos acceder a los capítulos pulsando el número adecuado.



Entre las nuevas opciones también está la de crear "bucles" con una escena cualquiera.

	LOGIC 3	PELICAN	THRUSTMASTER	3D2	SURFER	INTERACT	STEPS	SONY
DISTRIBUIDOR	Nostromo	Pelican	Guillemot	Aplisoft	Ardistel	Netac	Nostromo	Sony
PRECIO	4.990 ptas. (29,99 €)	4.450 ptas. (26,75 €)	3.990 ptas. (23,98 €)	3.290 ptas. (19,77 €)	3.990 ptas. (23,98 €)	3.990 ptas. (23,98 €)	2.990 ptas. (17,97 €)	4.490 ptas. (26,98 €)
ERGONOMÍA	R	R	B	MB	B	B	B	MB
TACTO	B	M	B	MB	MB	MB	MB	E
ROBUSTEZ	B	M	E	B	MB	B	MB	E
RECEPCIÓN	MB	B	R	E	B	B	E	E
CONECTOR DUAL SHOCK 2	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No	Sí	No
TIPO DE PILAS	AAA/Incluidas	AA/No incluidas	AAA/Incluidas	AAA/No incluidas	AAA/No incluidas	AAA/No incluidas	AAA/Incluidas	AAA/Incluidas
CALIDAD/PRECIO	R	MM	B	MB	B	B	E	MB
VALORACIÓN	B	M	B	MB	B	B	MB	E



Las posibilidades técnicas de PS2 abren un mundo de diversión

FUTURO PERFECTO

Es evidente que PS2 es la consola del momento, con opciones para todos y juegos de gran calidad. Pero si su presente es magnífico, su futuro es aún más prometedor: su arquitectura y los puertos de conexión le abren la puerta a técnicas impensables hasta ahora en la programación de juegos, como el reconocimiento visual o el de voz, y también aseguran el salto a Internet. ¿Quieres conocer lo que nos espera?

PRIMEROS JUEGOS ONLINE

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

Qué pasa, chaval, ¿todavía no tienes tu tabla? | Deportivo | Activision |

Este bombazo de Neversoft acaba de salir en EEUU y ha tenido el honor de ser el primer juego de PS2 en ofrecer opciones online. Allí usan el módem de Nec que os enseñamos en la foto de arriba a la derecha, y los jugadores pueden conectarse con banda ancha o con la línea telefónica normal. Al cierre de este número, Activision aseguraba que en unos días, en cuanto salga el título al mercado, habrá también servidores en Europa, pero nosotros aún no los hemos podido probar; también dicen que podremos conectarnos con cualquier módem USB que tengamos de un PC, así que el juego de skate no puede tener mejor pinta.

En el pasado E3 pudimos comprobar, a través de una red local, cómo los enormes escenarios del juego soportaban sin problema alguno a casi una decena de skaters jugando al mismo tiempo.

CONEXIÓN A INTERNET

Todos coinciden en que el futuro del entretenimiento pasa por Internet y la conexión online, y PlayStation 2 también está preparada para encarar con garantías un camino de futuro tan prometedor como interesante.

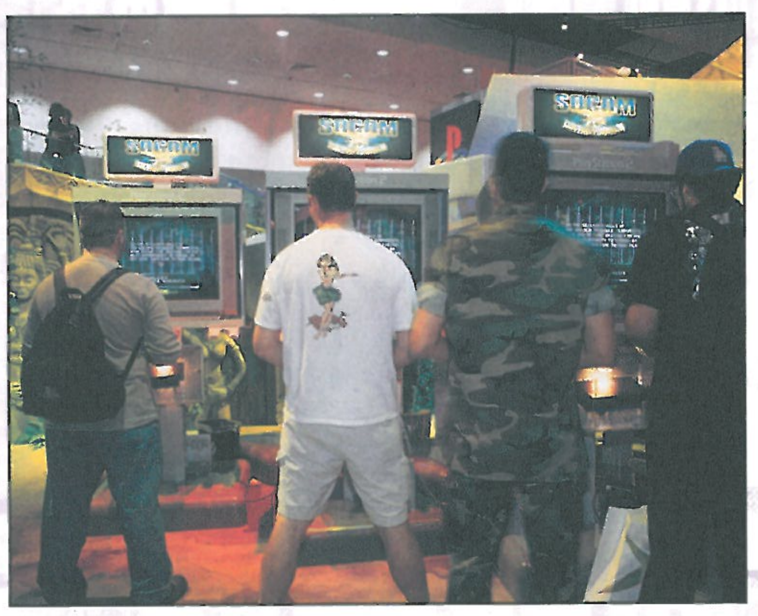
Ya desde un tiempo antes del lanzamiento de PlayStation 2, se habló mucho sobre si iba a ofrecer opciones de conexión telefónica y por fin, en el último E3, Sony desveló sus planes en tan atractivo campo.

Fue en un evento a puerta cerrada, en él mostró los periféricos necesarios para dar el salto a Internet: una tarjeta Ethernet para la conexión telefónica, y un poderoso disco duro de 40 GB (el de un PC medio actual suele tener 20 GB). También pudimos ver el teclado y el ratón oficiales, aunque en realidad se puede utilizar cualquier ratón o teclado que presente una conexión USB.

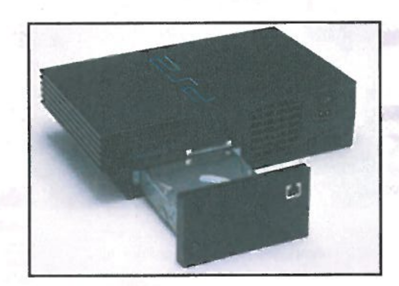
¿QUÉ NOS DEJARÁ HACER?

De acuerdo con los planes de Sony, con todos estos periféricos, accederemos a servicios de e-mail, chat, podremos navegar, incluso consultar páginas web diseñadas con Flash, y nos bajaremos vídeos o imágenes al disco duro para verlos con la propia consola. Para ello, sólo tendremos que instalar el sistema operativo Linux así como el programa navegador en el disco duro.

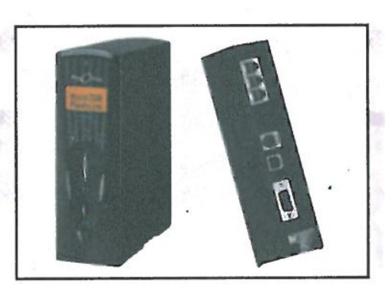
Por otra parte, en el último Tokyo Game Show, hace cosa de un mes, se presentó un módem USB de PlayOnline con el que PS2 puede conectarse en red, tanto a través de la línea telefónica normal, como a través de banda ancha. En los EEUU y en Japón ya lo están utilizando para jugar a *Tony Hawk´s 3* online, y este juego está a punto de salir en España, así que con un poco de suerte, quizás podamos jugar en red dentro de muy poco utilizando un módem USB que tengamos en nuestro ordenador personal. Lamentablemente, todavía no hemos podido probarlo en la redacción, así que no sabemos hasta qué punto será compatible un módem USB cualquiera con nuestra PS2... pero en fin, seguro que no tardamos mucho en comprobar cómo funciona.



La primera demostración de juego en red nos la ofreció Sony en el pasado E3 de los Angeles. Fue con el juego «Socom», y la conexión de las consolas era a través de una red local, sin acceso a Internet.



Esta es una imagen con el disco duro (plateado) conectado a la tarjeta Ethernet (parte delantera) tal y como saldrá a la venta en España.

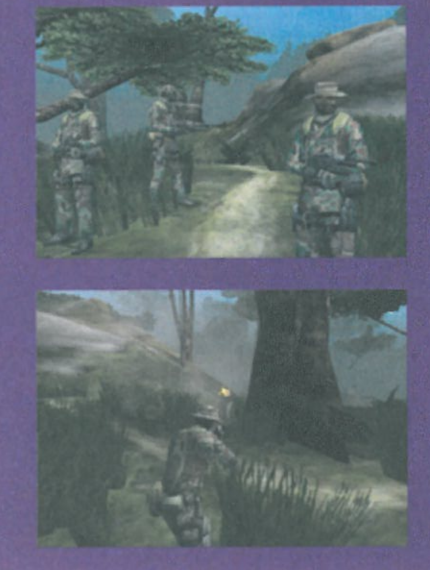


Éste es el recién estrenado módem oficial de PlayOnline, para todo tipo de conexión en red. Lo fabrica Nec, y la cuestión es: ¿llegará aquí?

SOCOM

Operaciones especiales para 16 jugadores | Acción | Sony |

Desarrollado por Zipper, un equipo de programación de Sony, en *Socom* nos alistaremos en un grupo militar de élite destacado en puntos conflictivos del planeta. Y lo haremos acompañados por hasta 15 jugadores, con los que vamos a cooperar en misiones tan peligrosas como puede ser el salvar rehenes, o abatir a algún líder militar. También se podrá jugar de forma no cooperativa, en distintos bandos, o en solitario, controlando nosotros a todo el equipo. Hasta aquí, os hemos contado todo lo que se sabía del juego hasta hace unos meses; exactamente, fue en mayo, en el pasado E3 de Los Angeles, cuando lo estuvimos viendo. Pero dada la situación política actual, con Estados Unidos en guerra, mucho nos tememos que el juego no llegue a salir, y si lo hace, que tenga un retraso bastante considerable.



TWISTED METAL BLACK

Con olor a pólvora y gasolina | Acción/ Velocidad | Sony|

Ya, todos sabemos que *Twisted Metal Black* está en las tiendas desde hace unos meses. Lo que Sony se propone es que este título pueda jugarse online utilizando una expansión del disco que podremos comprar aparte.
Como en el juego original, pilotaremos vehículos armados hasta los dientes (bueno, hasta las bujías...) para disputar encarnizadas batallas sobre unos escenarios tan amplios como detallados. Sólo que en este caso, los otros coches a los que nos tendremos que enfrentar no los controlará la CPU de nuestra consola, sino que serán otras personas que se conecten online a nuestra partida. La idea puede ser divertida, si bien todavía están por confirmar unos cuantos datos, como cuántos jugadores podrán jugar a la vez, o qué modos de juego tendremos.



EL RECONOCIMIENTO VISUAL

Hace unos meses Sony Europa nos invitó a sus oficinas centrales en Londres, y allí pudimos asistir a una demostración tan interesante por lo que vimos, como por las posibilidades de juego que abre para el futuro. Os lo contamos con pelos y señales.

Fue en Londres, hace unos pocos meses. SCEE nos había invitado a sus oficinas centrales, y nos había prometido que iba a mostrarnos unos efectos que nos sorprenderían. Y lo confirmamos, nos dejó alucinados.

La demostración dio comienzo al conectar una cámara digital a uno de los dos puertos USB de PlayStation2. Aunque se trataba de una cámara de Sony, nos aseguraron que la "cosa" podía funcionar con cualquier cámara digital, aunque no fuera "de la casa". La cuestión es que sobre una pantalla conectada a PS2 podíamos ver lo que la cámara estaba enfocando. Hasta aquí, no había demasiada sorpresa, pero...



¡COMIENZA LA FUNCIÓN!

Mediante el software apropiado para cada uno de los efectos, asistimos a cuatro ejemplos de utilidades de este reconocimiento visual que la CPU de PS2 es capaz de hacer. La consola reconoce las imágenes que recibe ¡y es capaz de interactuar con ellas!

Como podéis imaginar, esto abre unas posibilidades de juego en el futuro cuyo límite estará únicamente en la imaginación de los programadores.

Y lo mejor es que todo lo que os contamos en esta página se puede hacer ya con cualquier webcam USB, incluso esas que valen 5.000 pelas...



Aunque no se aprecia muy bien en la foto, si os fijáis podéis distinguir cómo la consola comienza a reconocer el cuerpo enfocado por la cámara, a base de ir creando un "volumen" poligonal.



En verdad, esta demostración nos hizo disfrutar como niños pequeños. Mirad lo "rejuvenecidos" que acabamos. Vamos, que ¡ni yendo a Lourdes!



Aunque en la demostración usaron una cámara digital, hace unos días hemos asistido a una demostración similar, ¡pero con una webcam!

LOS EFECTOS

Como comprobaréis, son sorprendentes; pero lo mejor es imaginar las posibilidades que traerá su aplicación en los juegos de PS2.

MILES DE MARIPOSAS

En primer lugar, comenzaron a aparecer un montón, pero un auténtico montón, con cientos de mariposas volando por la pantalla, cada una "a su aire", con un comportamiento aleatorio que ya de por sí sorprendía. Pero lo más fuerte fue cuando pudimos ver cómo las mariposas respondían a los estímulos cromáticos. Todas las mariposas se sentían atraídas por una bola de color azul que movía uno de nosotros, y volaban en torno a ella. Pero ante la bola naranja, sentían rechazo y la procuraban evitar. Todas, excepto una mariposa, que seguía a esa bola naranja y, si se quedaba quieta, se posaba en ella.



LA BRUJITA FELIZ

Este ejemplo claro de lo que podría ser en el futuro una especie de mascota virtual, comenzaba al aparecer en la pantalla una brujita con sombrero puntiagudo y todo. Realizada en 3D, la bruja comenzaba a fijarse en una pelota azul que nosotros movíamos sobre ella. La seguía con los ojos y la cabeza, en tiempo real. Entonces, al acercarle la pelota, se subía sobre ella y después nosotros podíamos mover la pelota con la brujita "encima", o también intentar empujarla para hacerla caer de la pelota (con el consiguiente enfado de la bruja, que empezaba a emitir gruñidos y otros feos sonidos). Divertido, ¿verdad?



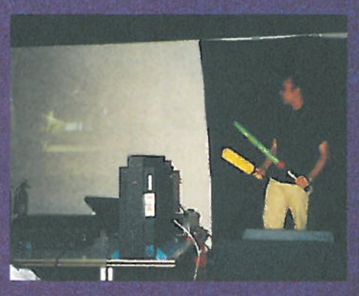
EFECTOS ESPECIALES

Mediante el software apropiado, PS2 también puede editar diferentes efectos (fuego, humo, agua) para distorsionar en tiempo real la imagen que recibe. Pero lo más llamativo de este experimento es el interfaz que utiliza.¿Veis los cuadraditos de color en lo alto de la pantalla? Pues en realidad son los "botones" con los que se aplican los diferentes efectos y para "pulsarlos" basta con pasar la mano por encima de ellos. Aunque unos cuantos intentos nos demostraron que hace falta una buena coordinación para controlar este tipo de menús, está claro que sus posibilidades son de lo más interesante.



ARMAS DE GOMA

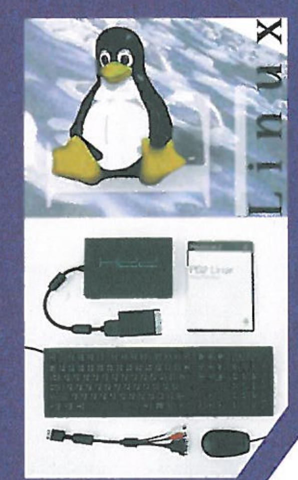
El ejemplo máximo de cómo PlayStation 2 es capaz de reconocer diferentes formas lo pudimos ver con unos cuantos objetos de gomaespuma de llamativos colores. Estos objetos se convirtieron, dentro de un entorno tridiimensional generado por la propia consola, en una potente espada y en una antorcha, que manejábamos a nuestro antojo, bien para atacar a algunos "enemigos" que nos salían en aquella mazmorra, bien para "iluminar", siempre en tiempo real, los recovecos más oscuros de la caverna por la que estábamos "andando". ¡Imaginad la aplicación de esto en un juego en perspectiva subjetiva!



SONY CON LINUX

¿Te gustaría intentar programar para PS2? Pues este kit de desarrollo puede ser la clave para ello.

Tras la estupenda acogida que tuvo el kit de desarrollo no profesional Net Yarozee para PSX, Sony va a repetir la experiencia con PS2. Para ello ha creado un Kit de desarrollo "amateur" compuesto por una de las últimas versiones del sistema Linux, un disco duro de 40 Gigas, una tarjeta Ethernet, para trabajar en red local y para acceder también a Internet, un adaptador VGA, para conectar la consola a un monitor de PC, y por último un ratón y un teclado.



El caso es que los primeros 2.000 kits, que se vendieron hace unos días por Internet, y sólo para el mercado japonés, se agotaron ¡en dos minutos! Luego sacaron otros 10.000 que se acabaron en un solo día. Pero tranquilos, que si estáis interesados, os podemos decir que Sony ha confirmado que también se va a lanzar en Europa. Pero paciencia, que aún no hay fecha.

LA REALIDAD VIRTUAL

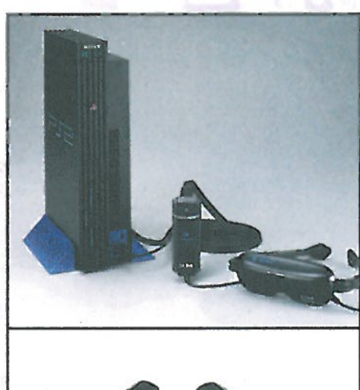
Este sistema llamado "Eye Treck", que Olympus ha creado para jugar con PlayStation 2, es un paso más hacia la creación de entornos de realidad virtual.

La compañía Olympus ha creado el "Eye Treck", un interesante periférico para PS2, que se conecta al puerto USB, y que hará que disfrutar de juegos y películas sea una experiencia aún más espectacular.

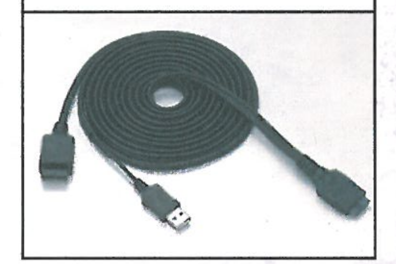
Se trata de una especie de gafas con dos pequeñas pantallas de cuarzo líquido que, al estar tan cerca de los ojos, y gracias a una colocación en un ángulo determinado, se consigue la sensación de estar sentado a dos metros de una super-pantalla de 1,30 m de anchura. Además, en las patillas lleva dos auriculares para escuchar el sonido en estéreo. Será una estupenda forma de jugar en cualquier sitio (no se necesita tele), y sin molestar a nadie.

¡Y LLEGARÁ A ESPAÑA!

El "aparatito" en cuestión se pudo ver en Europa en el pasado ETCS, lo que aumenta bastante la posibilidad de que salga en España. Eso sí: el que esté interesado en hacerse con uno, que empiece ya a ahorrar, pues su precio va a rondar los 600 euros, o sea, ¡100.000 "pesetazas" del ala!







El "Eye Treck" de Olympus ha sido creado para funcionar específicamente con PS2. Se conecta por el puerto USB y no necesita batería alguna.

¡JUEGOS QUE RECONOCEN LA VOZ!

El sistema de reconocimiento de voz ya es una realidad. Nosotros lo probamos en «Dekka-Voice».

El reconocimiento de voz, en realidad, es algo aparentemente tan sencillo como conectar un micrófono al puerto USB de PS2, y que ésta reconozca las diferentes órdenes que demos. «Dekka-Voice», un juego desarrollado por Sony, será la primera aventura que incorpore este sistema, y en él adoptaremos el papel de un detective que afronta todo tipo de misiones, en las que tendremos que combinar el control tradicional del personaje ¡con nuestra propia voz! De esta forma, tendremos que darle órdenes a un perro que "trabaja" con nosotros, nos comunicaremos a modo de "walkie-talkie" con nuestra oficina, etc.

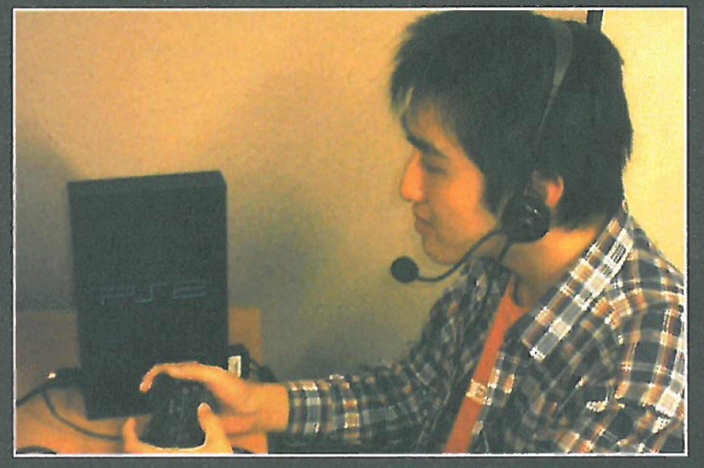
Además, muchas de las funciones del sistema de juego de «Dekka-Voice», como el mismo menú de opciones, o la selección de la misión en que vamos a entrar, se activarán también por medio de la voz, y luego, ya dentro de las misiones, el juego será capaz de reconocer entre 100 y 200 palabras diferentes.

En una demostración del juego, pudimos comprobar su completa efectividad, si bien os contaremos que fue un programador japonés el que nos lo mostró, y las órdenes las daba, lógicamete, en japonés. Esperemos que llegue aquí... ¡en castellano!









Un momento de la demostración del sistema de control en «Dekka Voice». Las órdenes que transmitía el programador-jugador a través del micrófono eran reconocidas por el perro que aparece en la pantalla de arriba, junto al detective que protagonizará el juego.

LOS JUEGOS QUE VIENEN

Las posibilidades de futuro de la consola son muchas, pero ahora vamos con lo que nos gusta por encima de todo: los bombazos que se nos vienen encima. Aquí tenéis una selección de los juegos que más darán que hablar próximamente.

METAL GEAR SOLID 2

LA AVENTURA MÁS DESEADA DE TODOS LOS TIEMPOS LLEGARÁ EN FEBRERO | Aventura de Acción | Konami |

No tenemos ni la más mínima duda de que *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* es el título más importante (y esperado) del creciente catálogo de PlayStation 2. Cualquiera que haya probado la demo jugable que regalaban con *ZOE* coincidirá con nosotros en que los chicos de Konami están dando forma a uno de los títulos más realistas, emocionantes y con más posibilidades de la historia. Detalles tan increíbles como tirar una cubitera y poder esperar para ver cómo se van derritiendo los hielos, o dar una patada a un saco de harina y que alrededor de él todo (Snake incluido) se llene de polvo, son tan sólo una minúscula prueba del minucioso realismo que vamos a poder disfrutar.

Por si alguien aún no se ha enterado, aunque nos parece muy poco probable, *Sons of Liberty* nos va a ofrecer de nuevo el placer de controlar a Solid Snake, el "comando" mejor entrenado de todo el ejército norteamericano, que se tendrá que enfrentar a una nueva misión, también en solitario, contra una peligrosísima organización paramilitar rusa que pretende robar un nuevo prototipo del Metal Gear.

En su complejísima trama no faltarán viejos conocidos, como Otakon, el villano Revolver Ocelot e incluso un misterioso Ninja, pero también nos encontraremos con unas cuantas caras nuevas, como la bella, pero muy peligrosa, Fortune.

Su desarrollo cinematográfico, un sistema de juego lleno de posibilidades y el increíble despliegue técnico, harán de *MGS2* una verdadera joya de incalculable valor. Por último, os adelantamos que es ya definitivo que nuestra versión llegará solamente traducida, pero no doblada al castellano, con lo que disfrutaremos así del genial doblaje americano, que, según el mismísimo Hideo Kojima, es el que mejor se ajusta al espíritu del juego.







A lo largo de la aventura tendremos la oportunidad de disfrazarnos de soldado del bando enemigo, para pasar desapercibido entre ellos.



En cualquier momento del juego podremos optar por una perspectiva subjetiva, que se hace utilísima sobre todo en los enfrentamientos.

TEKKEN 4

LA LUCHA ENTRA POR FIN EN EL SIGLO XXI

| Lucha | Namco |



Una imagen en pleno combate de dos de los nuevos luchadores que vamos a encontrar en *Tekken 4*.

Tekken, la joya de la corona de Sony, una de las sagas de lucha más conocidas de todos los tiempos, regresará con mucha más fuerza que nunca en esta perfecta conversión de la recreativa que todos disfrutamos desde hace unos pocos meses. ¡Y hasta se va a permitir el lujo de mejorar los fallos de aquélla!

Así, los luchadores estarán formados por más de 5000 polígonos, tendremos efectos de agua y luz más realistas, más calidad en los efectos de sonido, nuevos modos de juego que aún no se pueden revelar, y un sinfín de sorpresas exclusivas para PS2. La beta que hemos visto no estaba todavía completa, pero gráficamente era clavada a la Coin Op. Y eso que según sus creadores, para el desarrollo de *Tekken 4* sólo han tenido que utilizar un 70% del potencial de la consola, y se sienten preparados para aprovecharla aún más...

En el plantel de personajes vamos a encontrarnos con veteranos como Paul Phoenix, Kazuya Mishima, o Forrest Law, pero también habrá lugar para nuevos fichajes como Christie Monteiro, Steve Fox, o Craig Marduk.

Y la gran novedad en lo referente al sistema de juego estará en la libertad de movimiento por las "arenas", pero que tendrán sus límites, con lo que podremos acorralar a los rivales contra una pared, por ejemplo, y ejecutar combos especiales para esta situación.





Los nuevos escenarios nos permitirán hacer combos acorralando a nuestro contrincante.





THE GETAWAY

EL CENTRO DE LONDRES, ¿UN CIRCUITO DE CARRERAS?

| Velocidad / Acción | Sony |

Lo que nos van a plantear los chicos de Sony en este título tan prometedor será una mezcla entre el género aventurero, poniéndonos en la piel de un antiguo delincuente que se enfrenta a unos ex-compinches que han secuestrado a su hija, y el género de la velocidad, con impresionantes persecuciones y huidas en la ciudad de Londres.

Este proyecto tan ambicioso va a recrear de una forma enormemente realista más de 50 kilómetros cuadrados del centro de Londres, y promete brindarnos un desarrollo original y también muy divertido. Lo único malo que se nos ocurre es que "The Getaway" ha sufrido un nuevo retraso, y probablemente no podamos jugar con él hasta el próximo otoño.



El realismo de The Getaway está fuera de toda duda, aunque id olvidándoos de entrar al teatro.



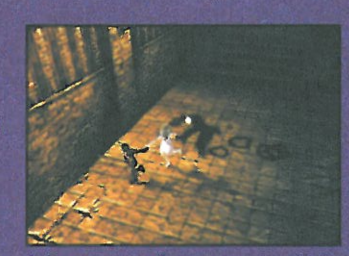
Podremos conducir más de 50 modelos de coche reales, de marcas como BMW o Audi.

ICO

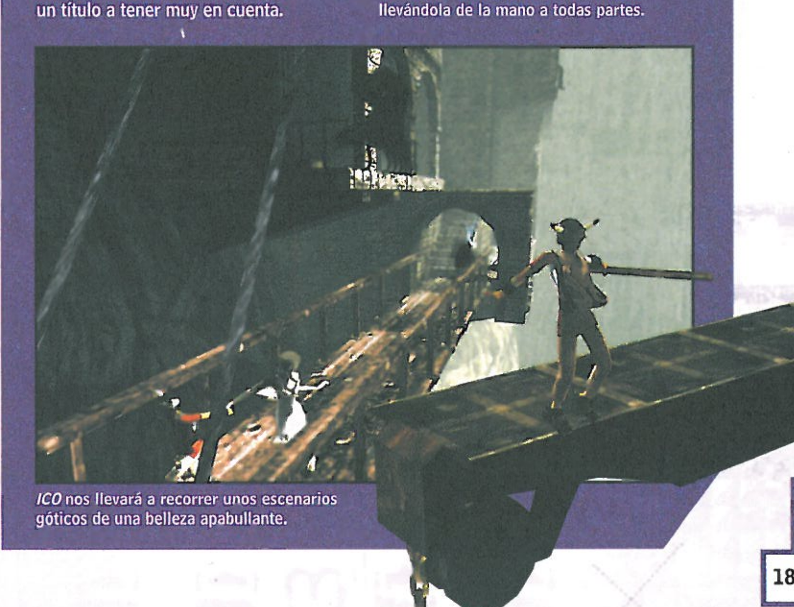
TE DEJARÁ CON LA BOCA ABIERTA

| Aventura | Sony |

Su título puede sonar un tanto extraño, pero tras él se esconde una de las aventuras más especiales que hemos visto en nuestra vida, quizás por el tacto y la sensibilidad que destila, de una manera pocas veces vista en un juego. En él manejaremos a Ico, un "peculiar" joven que, por haber nacido con cuernos en la cabeza, ha sido condenado a permanecer encerrado de por vida en un sombrío castillo. En su interior conocerá a Yorda, una chica bastante misteriosa que parece estar relacionada de alguna forma con el mundo de los espíritus. Ambos se unirán para intentar escapar del castillo y para ello deberán resolver muchos puzzles y plantar cara a las sombras, que van a intentar capturar a Yorda. Es, sin duda, un título a tener muy en cuenta.



En la aventura tendremos que guiar a Yorda llevándola de la mano a todas partes.



ICO nos llevará a recorrer unos escenarios góticos de una belleza apabullante.

MOTO GP2

| Velocidad | Namco |

PÍDELE UN CASCO NUEVO A LOS REYES MAGOS

Namco sigue trabajando en la secuela del que por ahora es el único juego de motos que ha aparecido para PlayStation 2 (motocross aparte). *Moto GP2* va a apostar por mantener las líneas generales que tanto gustaron en su predecesor, pero ofreciendo sustanciales mejoras que entusiasmarán a todos los aficionados a las motos. Para empezar, competir en 10 circuitos reales (el doble que en la primera parte), con lo que su vida será mucho mayor. También veremos fenómenos meteorológicos fielmente recreados y dispondremos de un control más suave y preciso, sobre todo en las curvas. Por supuesto, las escuderías y los pilotos estarán completamente actualizados.



De nuevo disfrutaremos de espectaculares repeticiones de las carreras que corramos.



Dos de las principales características en que *Moto GP2* superará con creces a su predecesor serán la sensación de velocidad y la suavidad del control de las motos.

TOMB RAIDER NEXT

A LA ESPERA DE CONOCER LA NUEVA IMAGEN DE LARA

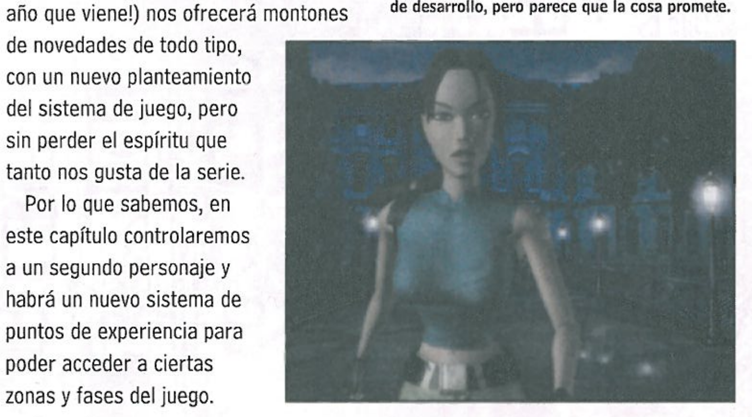
| Aventura | Eidos |

Acostumbrados a jugar con un nuevo capítulo *Tomb Raider* cada navidad, este año vamos a estar todos un poco "huérfanos", pues a nuestra arqueóloga favorita no le ha dado tiempo a llegar a su cita con nosotros. En fin, nos consolaremos pensando que cuando el juego llegue a nuestra casa (¡dicen que a finales del año que viene!) nos ofrecerá montones de novedades de todo tipo, con un nuevo planteamiento del sistema de juego, pero sin perder el espíritu que tanto nos gusta de la serie.

Por lo que sabemos, en este capítulo controlaremos a un segundo personaje y habrá un nuevo sistema de puntos de experiencia para poder acceder a ciertas zonas y fases del juego.



El nuevo capítulo aún está en las primeras fases de desarrollo, pero parece que la cosa promete.



STUNTMAN

¿TE ATREVES A RODAR ESCENAS DE RIESGO?

| Velocidad | Sony |

La imaginación de Reflections, el equipo de desarrollo responsable de la serie *Driver*, parece no tener fin. El primer trabajo que están ultimando para PlayStation 2 tiene como título *Stuntman* y nos va a poner en el papel de... ¡un especialista en rodar en escenas de riesgo en películas de acción!

Así pues, siempre al volante de un vehículo, nuestro cometido será convertirnos en los dobles más demandados de toda la industria cinematográfica, y en esta faceta deberemos ir superando diferentes y peligrosas pruebas cada vez más complicadas, gracias a las cuales nos ganaremos la confianza de los directores de las películas, que nos reclamarán para que vayamos a trabajar a localizaciones tan dispares como Egipto, Mónaco o Lousiana. Además del original planteamiento, hay que destacar el apartado gráfico, que tendrá una calidad fuera de toda duda. Si no hay retraso, *Stuntman* llegará a nuestras tiendas en estas navidades.



Los saltos más espectaculares conduciendo coches nos esperan pronto en *Stuntman*.



Es hora de ir firmando un buen seguro de vida, por si en algún momento nos falla el embrague.

COMMANDOS 2

ESTA GUERRA SÍ QUE ES NUESTRA GUERRA

| Acción / Estrategia | Pyro Studios |

Su primera parte se convirtió en todo un clásico de la estrategia, aunque sólo salió en PC. Hace unos meses se ha estrenado, también en ordenador, el título que nos ocupa, alcanzando unas críticas inmejorables de las revistas especializadas. Con estos precedentes, podréis entender que estemos todos tan expectantes ante la versión de PS2, que nos trasladará a la II Guerra Mundial y nos pondrá al frente de un equipo de "comandos" que se enfrenten a misiones de todo tipo. Un juego en que tan importante será la infiltración como la coordinación de los diferentes personajes que controlaremos. Y lo mejor es que es totalmente "made in Spain".



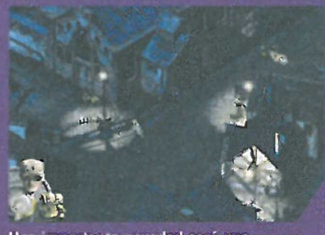
A lo largo de las misiones iremos actuando con los cinco miembros del equipo.



Los enemigos nos superan en número. Pero nosotros somos mucho más listos.



Las texturas de los escenarios presentarán todo lujo de detalles. ¿Qué os parecen?



Una importante novedad será que podremos jugar dentro de las casas.

FINAL FANTASY X

MAGIA Y FANTASÍA PARA UNA NUEVA GENERACIÓN

| Juego de rol | Square |



Nadie se va a escandalizar si decimos que la saga de *Final Fantasy* es a los juegos de rol lo que el azúcar a las tartas, o el balón a los partidos de fútbol: lo más de lo más. Y para su estreno en PS2, Square ha dado una nueva vuelta de tuerca a la serie recreando un nuevo e impactante mundo, en el que viviremos momentos memorables en compañía de sus protagonistas, Tidus, Wakka, Yuna o la bruja Lulu, entre otros muchos.

El poderoso "Emotion Engine" de PlayStation 2 empezará a echar humo para presentarnos un acabado técnico y visual de los que no se olvidan en mucho tiempo, con enormes escenarios tridimensionales generados en tiempo real por la consola, haciéndonos olvidar pronto los fondos prerrenderizados de los anteriores capítulos. Pero la cosa irá mucho más allá: asistiremos a unos efectos estupendos, sobre todo en los combates; disfrutaremos de unas secuencias de vídeo de las que ponen los pelos de punta; y nos quedaremos de piedra al presenciar los cambios de humor de los diferentes personajes, que podrán pasar de la risa al asombro o a la tristeza en segundos, algo que nos habría parecido impensable en la anterior generación de consolas.

Y lo más importante: un argumento lleno de emociones, sentimientos, y grandes objetivos, de esos que tanto nos gustaron en todos los capítulos anteriores de la saga en PSOne.

Si os queda alguna duda, anotad esta cifra: dos millones. Son el número de copias que se vendieron en Japón ¡en los primeros dos días!, cuando salió allá por Julio. Será por algo, ¿no?



Por primera vez en la serie, muchos diálogos serán hablados ¡y los oiremos en castellano!



Con *FFX* comprobaremos las maravillas que es capaz de realizar el "Emotion Engine" de PS2.



VIRTUA FIGHTER 4

EL GRAN JUEGO DE LUCHA DE SEGA LLEGA A PS2

| Lucha | Sega |

El que fue el primer juego de lucha poligonal de la historia está a punto de estrenarse en PS2 para competir cara a cara con su gran rival: la saga *Tekken*.

Al igual que el título de Namco, la versión que disfrutaremos en nuestra consola de *Virtua Fighter 4* será una conversión perfecta de la recreativa, pero a la que habrá que sumar nuevos y originales modos de juego que alargarán su vida en gran medida, como el divertido IA Battle, en el que nuestro cometido se limitará a entrenar a un luchador que será controlado por la CPU atendiendo solamente a lo que nosotros le hayamos enseñado. Y si queréis tener una idea del grado de calidad visual que tendrá, echad un vistazo a las pantallas que acompañan estas líneas.







A diferencia de *Tekken 4*, *VF 4* va a apostar por un sistema de control menos complejo.



Gráficamente, será tan bueno como la recreativa, o incluso la superará.

VAMPIRE NIGHT

¿HAS CARGADO TU G-CON 2 CON BALAS DE PLATA?

| Arcade de Pistola | Namco / Sega |

Este prometedor título representa la primera colaboración en conjunto de las dos compañías más importantes del sector de las recreativas, Namco y Sega. Se trata de un shooter en primera persona en el que podremos utilizar nuestra pistola G-Con 2 para abatir a un enorme ejército de vampiros y otras criaturas de la noche, dispuestos a acabar con nuestra vida chupándonos toda la sangre. Y con el mismísimo Conde Drácula como enemigo final.

Como podéis comprobar, visualmente estará en la línea de *Time Crisis 2*, con gráficos absolutamente espectaculares.





Como en otros juegos de disparo, también tendremos que salvar a unos cuantos inocentes.



Los enemigos a que nos enfrentaremos serán vampiros y otras criaturas de la noche.

SOUL REAVER 2

LAS CRÓNICAS VAMPÍRICAS REGRESAN EN PS2

| Aventura | Eidos |

Pese a que en principio se anunció que *Soul Reaver 2* saldría para PSOne, al final los chicos de Crystal Dinamic han preferido volcar sus esfuerzos en PS2 y aprovechar su potencial para dotar de una nueva dimensión a la épica historia del vampiro Raziel.

Las principales novedades de esta aventura de acción vendrán de la mano de un hilo argumental mucho más abierto, lo que dará pie a un desarrollo no lineal, que obligará al jugador a explorar los escenarios concienzudamente y resolver todo tipo de puzzles. Por supuesto, habrá nuevas armas y combos, aunque quizá el atractivo principal es que en esta ocasión los portales no sólo nos servirán para pasar de una dimensión a otra, sino que además nos permitirán viajar a distintas eras históricas.

Por supuesto, en el apartado gráfico vamos a disfrutar de un alucinante despliegue visual, tanto en la estructura y el diseño gótico de los complejos escenarios como en el diseño de los personajes. Para que os hagáis una idea, sólo Raziel contará con 3.000 polígonos, cifra notablemente superior a los 500 de la primera parte. ¡Ah! Y el juego está a punto de salir así que no podéis faltar a vuestra cita con este vampiro.


El vampiro Raziel seguirá necesitando las almas ajenas como "alimento".

Los enfrentamientos serán más espectaculares, y contaremos con algún ataque nuevo.


El número de enemigos en pantalla será mucho más amplio que en la primera parte.


El acabado gráfico será sencillamente brillante. Mirad qué buena pinta.


Al pasar de un plano a otro, asistiremos a un espectacular "morphing" del escenario.


En todos los escenarios que visitemos, nos sorprenderá el nivel de detalle.

JAK & DAXTER

LLEGA EL PRIMER GRAN MITO DE LAS PLATAFORMAS

| Plataformas | Sony |

Los creadores del genial *Crash Bandicoot* firman este juego, que recogerá lo que nos gustó de esa saga y lo multiplicará por mil.

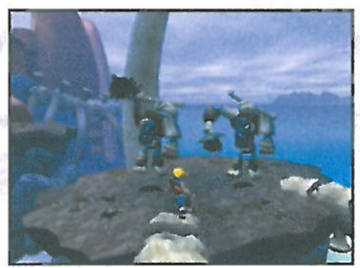
Nuestra misión será deambular por unos asombrosos mundos, mientras guiamos a Jak y Daxter en busca de una cura para el hechizo que ha convertido a este último en una especie de ardilla. Para ello, tendremos que cumplir las misiones que nos manden los peculiares habitantes del lugar, como ayudar a un pescador a reunir una cantidad determinada de peces o desmontar una "industria maderera" que los malhechores han construido. Y es que la variedad de misiones y la inclusión de varios minijuegos serán unos de sus principales atractivos. Eso sí, sin olvidarnos de las plataformas.

Pero los cientos de saltos que demos serán una experiencia la mar de agradable gracias a un ajustado sistema de control y a un brillante apartado visual: animaciones fluidas, geniales efectos de luces y sombras, un horizonte que jamás perdemos de vista... En definitiva, una auténtica delicia.

Si sois aficionados al género, sabed que estamos a unos pocos días del lanzamiento de *Jak & Daxter*, así que apuntaros un nuevo gasto navideño...


Esas "fuentes" nos proporcionarán habilidades extra con las que acceder a otros lugares.


La variedad de las misiones será una de las virtudes del juego. Aquí haremos de pastor.







SOUL CALIBUR 2

OTRO CLÁSICO PARA LOS AMANTES DE LA LUCHA

| Lucha | Namco |

El trío de lujo de la lucha en PlayStation 2 para los próximos meses lo completará *Soul Calibur 2*, un título que, junto a *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*, hará que la consola de Sony sea la plataforma más deseada por todos los aficionados al género.

Como sabéis, tras su paso por los salones arcade, *Soul Calibur* se ganó un bien merecido lugar entre los mejores juegos de lucha con su versión para Dreamcast, y ahora esta segunda parte promete mejorar a todos los niveles en PlayStation 2. Nosotros tuvimos la ocasión de probar en primicia un adelanto del juego en las oficinas de Namco en Tokio, y lo que vimos nos pareció impresionante. Su creador, Yotoriyama-San, nos confesó que los aspectos de los que está más orgulloso son la libertad de movimientos con la que vamos a poder recorrer los amplios escenarios 3D, la forma en que los luchadores sujetarán las armas y las animaciones faciales que mostrarán los personajes durante los combates. Sin duda alguna, estamos ante otro título a seguir de cerca durante el 2002.



La versión para PlayStation 2 tendrá unas texturas más reales que las de la Coin Op.



Soul Calibur se ganó una gran reputación en Dreamcast, algo que continuará en PS2.



El empleo de armas seguirá siendo una de las características de estas peleas.

TONY HAWK´S 3

MEJOR QUE MONTAR EN UN MONOPATÍN DE VERDAD

| Deportivo | Activision |

Aunque ya os hemos dado un adelanto al hablar de los juegos online, ahora es momento de hacer referencia a otros aspectos de *Tony Hawk´s 3*. Como es lógico, contará con una larga lista de novedades, asentadas sobre una base y sistema de juego muy parecido al de las anteriores entregas.

Los escenarios serán el doble de grandes y estarán llenos de vida. La lista de piruetas y acrobacias volverá a crecer, como también lo hará el plantel de skaters y los retos. En el apartado técnico, disfrutaremos de animaciones mucho más suaves y realistas.





En esta tercera entrega podremos hacer más piruetas, y con mejores animaciones.



Los entornos van a ser tremendamente grandes y en casi todos habrá varias zonas ocultas.

BALDUR´S GATE

EL ROL CLÁSICO TAMBIÉN SE RENOVARÁ EN PS2

| Juego de Rol | Virgin |

Después de tre capítulos (y un cuarto en pleno desarrollo) para PC, esta genial saga de rol tiene ya casi a punto su desembarco entre las consolas, y va a ser nuestra PlayStation 2 la que tenga el honor de recibirla.

Con el apellido "Dark Alliance", el juego seguirá la misma línea visual que en PC, con escenarios 3D generados en tiempo real, en los que moveremos a nuestro personaje desde una perspectiva cenital y combates también en tiempo real. A pesar de que estéticamente no parece que vaya a ser demasiado espectacular, esperad a sumergiros en su envolvente historia, llena de magia, en un mundo medieval fantástico. Podremos asumir el rol de un mago, un guerrero, o un buhonero, y con ellos tendremos que resolver un extraño secuestro relacionado con un extraño brujo dispuesto a acabar con el mundo. En total, serán más de 50 niveles al servicio de nuestro entretenimiento.



El juego mantendrá la perspectiva cenital de la saga en sus anteriores capítulos para PC.



Los enemigos a los que nos vamos a enfrentar serán todo tipo de seres de ultratumba.

COLIN McRAE 3

TRIUNFÓ EN PSONE, Y QUIERE REPETIR EN PS2

| Velocidad | Codemasters |

Tras el éxito cosechado en la dos versiones anteriores de este genial simulador de rally, Codemasters anuncia una nueva versión del juego que pretende aprovechar al máximo el potencial de PS2 para ofrecernos una inmejorable calidad gráfica y, sobre todo, la emoción y el realismo que siempre ha caracterizado a esta serie.

Entre las novedades destacan la mayor interacción con los miembros del equipo y la construcción de vehículos totalmente deformables, gracias a un nuevo sistema de detección de impactos que permitirá que la carrocería del coche pueda ser perforada o arrancada además de abollarse. ¡Estamos deseando tener más noticias!



¿Podrá *Colin McRae 3* superar la calidad de las fases de rally de *Gran Turismo 3*?



El juego incluirá todos los pilotos y las escuderías reales del mundial.



De momento, Codemasters no ha hecho pública ninguna imagen del juego, pero seguro que *Colin McRae 3* será un digno competidor de *World Rally Championship*.

Las dudas más frecuentes



Los diferentes tipos de disco, la compatibilidad de los periféricos, el sonido envolvente, la conexión a Internet, el disco duro... Cualquier duda que tengáis sobre PS2 va a quedar aclarada en las siguientes páginas.

Juegos y compatibilidad

¿Qué significa el color del disco?

He leído que PlayStation 2 funciona con DVD, pero... ¿todos los juegos de PS2 vienen en formato DVD? ¿Por qué el color de los discos de algunos juegos es diferente al de otros?

Efectivamente, el formato principal de PS2 es el DVD, pero la consola también lleva un lector de CD normal, que es el que permite, por ejemplo, que funcionen los juegos de PSOne. Además, los juegos de PS2 pueden estar grabados en diferentes soportes, en función de la cantidad de información que requiera el juego. Así que vas a encontrarte juegos en formato CD y en formato DVD.

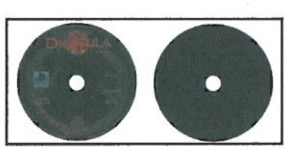
El color viene determinado precisamente por el soporte: si el juego está grabado en CD la cara de los datos será azul, mientras que si está grabado en DVD será plateada.



Juegos PS2 en DVD: Dead or Alive 2. Si el juego viene en este soporte, el lado de los datos es plateado.



Juegos PS2 en CD: Quake III. Podéis distinguir el formato de estos juegos por el color azul de uno de los lados.



Juegos PSOne: Drácula. En este caso no hay duda. Todos están en CD, y la cara de los datos es de color negro.

Compatibilidad en un sentido

Si tengo un juego de PS2 que venga en formato CD-Rom, ¿puedo jugarlo en mi PSOne?

No. Aunque el soporte sea el mismo, la información no lo es, y tu PSOne no es capaz de interpretar los datos de un juego para PS2, ya que la consola gris es una máquina de inferior capacidad.

Un jugón desconfiado

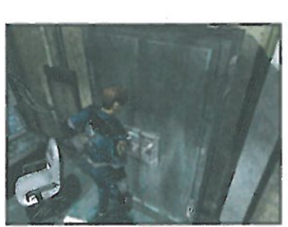
¿Todos los juegos de PSOne funcionan en PS2?

Salvo escasas excepciones, que en la mayoría de los casos son juegos que no han llegado a salir de Japón, o títulos realmente antiguos, es posible jugar a todos los juegos de PSOne en PlayStation2.

También se han detectado algunos problemas en la compatibilidad entre las dos consolas con juegos que vienen grabados en más de un CD, pero estos ejemplos que te comento no son lo habitual.



Metal Gear Solid. PSOne



Resident Evil 2. PSOne

¿Abandono de PSOne?

Ahora que por fin me he comprado una PS2, ¿merece la pena que siga utilizando los juegos de PSOne para jugar en ella?

¿Por qué no? Si estos juegos te apetecen más que los que salen para PS2, no entendemos por qué te vas a quedar sin jugarlos. Una cosa no quita la otra: puedes pasártelo en grande con *Gran Turismo 3* de PS2, y disfrutar como un enano jugando a *Final Fantasy VIII* de PSOne, nada te lo impide.

Aunque la calidad gráfica es importante, la diversión suele ser un concepto totalmente independiente de ella. Además, te recuerdo que si introduces un juego de PSOne en tu PS2 lo vas a ver muy mejorado.

Un disco da para mucho

¿Ha salido ya algún juego de PS2 que sea tan largo que haya necesitado más de un DVD?

De momento no. Un DVD puede tener una capacidad máxima de hasta 17 gigas. Obviamente, este tipo de discos son muy caros, por lo que no es normal que se usen, pero aún así, los casi 5 gigas que tiene un DVD normal duplican la capacidad de 4 CDs, que es lo más "grande" que ha tenido PSOne. Otra cosa es



que el juego venga con 2 DVD porque en uno se incluyan extras, como ocurre en las películas. Esto ya ha sucedido con *Final Fantasy X* en su versión japonesa, y también lo puedes ver en el reciente *Silent Hill 2*.

Cada sistema con lo suyo

¿Puedo jugar en PS2 con juegos de PC en DVD?

No. Que el soporte sea el mismo, en este caso el DVD, no significa que el programa sea compatible con otros sistema. Los juegos de PC son de PC y los de PS2 son de PS2. Explicándolo con un ejemplo para andar por casa: tú sabes leer, pero ¿sabes leer un libro en chino? Pues eso es lo que pasa si a una consola se le mete un disco de PC: no entiende nada (y en este caso, no puede hacer nada, ni siquiera apuntarse a la escuela de idiomas).

¡Bendita complejidad!

¿Es verdad que programar para PlayStation 2 es más complicado que hacerlo para otras consolas? Si es así, ¿a qué se debe?

En realidad, programar no es más difícil; lo difícil es saber cómo sacarle todo el partido. Esto es debido a la potencia y complejidad del procesador de la consola. De todos modos, los programadores tuvieron algunos problemas en los primeros meses de vida de PS2, pero salta a la vista que ya le están cogiendo el truco, y la prueba es que en estos meses están saliendo cosas realmente alucinantes. Por lo tanto, esta complejidad del procesador nos asegura juegos cada vez mejores, a medida que se van explotando sus muchas posibilidades.

A vueltas con las exclusivas

¿Sabéis si Sony tiene previsto continuar con su política de asegurarse la exclusividad de los grandes títulos, como pasó con algunos de los que salieron para PSOne?

Sony ya tiene en exclusiva algunos de los mejores títulos del catálogo de la consola como es el caso del genial *Gran Turismo 3*, y mientras esto se mantenga así, es difícil que Sony se vaya a empeñar en "convencer" a los demás desarrolladores de que trabajen en exclusiva para ella. Mientras juegos del



calibre de *Metal Gear Solid 2* salgan para PS2, a Sony le va a dar un poco igual que también lo hagan para otra plataforma. Quizá si le aprietan las clavijas pueda intentar "comprar" ciertas exclusividades, pero eso no es lo más probable. De hecho, con PSOne, el único juego con el que realmente buscó y consiguió un acuerdo de exclusividad fue con *Tomb Raider*, y se trató de un caso puntual, en un momento de competencia feroz con Saturn, la anterior consola de Sega.

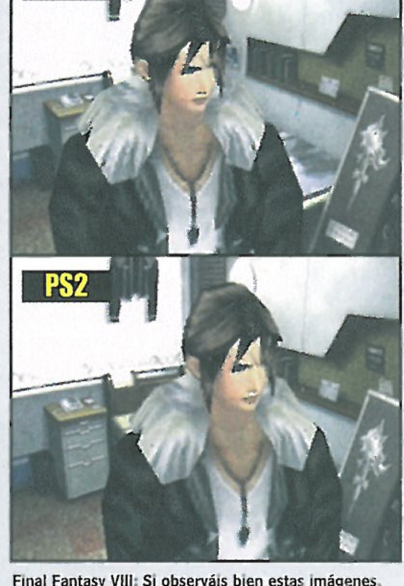
JUEGOS QUE REJUVENECEN

¿Mejoran los juegos de PSOne si los conecto en mi PlayStation 2?

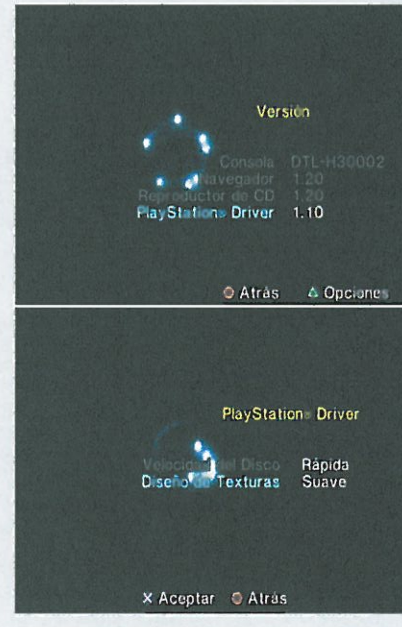
Sí. Las mejoras gráficas se aprecian unas veces más que otras, aunque no siempre son significativas. Donde sí se aprecian mejoras siempre, y es muy de agradecer, es en la reducción de los tiempos de carga: los juegos de PSOne cargan mucho más rápido si los juegas en tu PS2.

¿Cómo se suavizan las texturas de los juegos de PSOne en PS2?

Para conseguirlo tienes que pulsar el botón Triángulo en el menú principal, y te aparecerá un listado con las versiones de los drivers de la consola. Sitúate sobre la opción "PlayStation Driver" y pulsa Triángulo. Cuando aparezca otro menú, ve a "Diseño de Texturas", pulsa X y elige "Suavizar". También puedes variar la velocidad de acceso a los datos del disco.



Final Fantasy VIII: Si observáis bien estas imágenes, veréis cómo bordes y objetos están más suavizados.



Desde el menú de PlayStation 2 podemos variar la velocidad de acceso al disco y el mapeado de texturas.



Tekken 3: Otro ejemplo perfecto en el que se aprecia cómo mejora el perfil de los personajes en PS2.

Mejor que en la recreativa

¿Podemos esperar en PS2 conversiones calcadas de las máquinas recreativas más modernas (placas System 246 o Naomi 2)?

Por supuesto. El potencial de PlayStation 2 puede lograr esto y mucho más. De hecho, algunas conversiones de recreativas que ya hemos podido probar, como es el caso de *Time Crisis 2* o el mismo *Tekken Tag Tournament*, han logrado mejorar la calidad de lo que vimos en el arcade.

La nueva tarjeta de memoria

Una compra imprescindible

¿Es realmente necesario que me compre una Memory Card 2, o puedo pasar sin tener una?

Mucho nos tememos que las 5.000 "pelillas" que cuesta la Memory Card 2 representan un desembolso imprescindible para todos los usuarios de PS2 que tengan la intención de usarla para jugar, porque no creemos que haya nadie que esté dispuesto a apagar la consola y perder el avance que haya logrado en un juego determinado durante horas.

Esperando más capacidad

¿Hay ya disponible alguna tarjeta de memoria para PS2 que tenga más de 8 megas de capacidad? Y si no la hay aún, ¿saldrá alguna en el futuro?

De momento no hay más tarjeta de memoria que la de oficial de Sony, y como sabes, ésta es de "sólo" 8 megas. Sin embargo, probablemente con el tiempo comenzarán a salir tarjetas "clónicas", es decir, de otro fabricantes y más a largo plazo es muy posible que también las fabriquen de más capacidad. Sin embargo, los costes son altos, por lo que tendremos que esperar bastante tiempo. Además, al igual que ocurre en PSOne, estas tarjetas no serán tan fiables como las oficiales, y cuanta más capacidad tengan, también habrá más posibilidades de que nos den errores al salvar las partidas.

Configuración personalizada

Después de formatear la Memory Card 2 en mi consola me aparece un archivo llamado "Your system configuration". ¿Me podéis explicar qué significa esto?

En este archivo se guarda la configuración del sistema que tú hayas elegido, es decir, cosas tan variopintas como la fecha, la hora, el idioma, las opciones para ver los juegos de PlayStation con suavizado de texturas... en fin, un buen montón de información. Nuestro consejo es que no lo borres, porque de esta forma te ahorrarás tener que hacer todos esos ajustes de sistema cada vez que juegues.



Configuración del sistema en la MC2.

Partidas salvadas a la carta

¿Cuántas partidas voy a poder almacenar en los 8 megas que tiene la nueva Memory Card 2?

No te podemos decir un número fijo, ni una limitación, porque utiliza un sistema distinto al de su "hermana ". Aunque en PSOne sólo se disponen de 15 bloques, en la nueva tarjeta de PS2 el juego sólo ocupa el espacio que va a necesitar. Así, hay juegos que con 15 Kb tienen suficiente, mientras que otros pueden necesitar casi un mega entero.

Trasvase de memoria

¿Se pueden pasar partidas de una tarjeta de PSOne a un tarjeta de PS2?

Cuando quieras jugar con un título de PlayStation en PS2, podrás usar tu Memory Card y cargar la partida. Sin embargo, no puedes copiar las partidas de una Memory Card de PlayStation en la tarjeta de PS2, ya que utilizan unidades de almacenamiento distintas.

Sólo para juegos de PSOne

¿La Memory Card que usaba con los juegos de PSOne, es compatible también con PS2?

Sí, pero debes tener muy en cuenta que sólo sirve para guardar partidas de juegos de PSOne. Es decir: puedes jugar en PS2 a un juego de PSOne y puedes salvar tu avance en la partida dentro una tarjeta de memoria para PSOne. Sin embargo, lo que no vas a poder hacer nunca es salvar partidas de juegos de PSOne en una tarjeta de PS2, ni tampoco salvar partidas de juegos de PS2 en un tarjeta de PSOne, porque cada consola utiliza sistemas distintos.



UN NUEVO SISTEMA DE MEMORIA: Un dato importante sobre PS2 es que las partidas de sus juegos sólo pueden salvarse en la Memory Card 2.

LA SEGURIDAD ANTE TODO

¿Qué significa cuando, al ir a salvar un juego, aparece un mensaje que me pregunta si quiero "asegurar espacio"?

Lo normal es que un juego necesite un espacio determinado para almacenar todos los avances que realices, pero también puede tratarse de un juego que necesite más o menos espacio en función de lo que vayas haciendo, como ocurre con *RE Code: Veronica X*. Esto significa que la primera vez que salvas, a lo mejor sólo necesitas 100 Kb, pero cuando consigas más cosas necesitarás 300 Kb. Cuando un juego te pregunte si quieres reservar espacio, es porque puede llegar a ocupar más de lo que en la primera partida realmente ocupa. Si le dices que sí, reservará toda la memoria que precise, de manera que, aunque grabes más cosas de otros juegos, siempre tengas el sitio necesario para ése.





No todos los megas son iguales

¿Tengo que usar la tarjeta de memoria oficial de Sony para guardar las partidas de juegos de PlayStation 2, o puedo usar también una que tengo de 8 megas para mi antigua PlayStation?

Una vez más (y las que haga falta), repetimos que para grabar las partidas de los juegos de PlayStation 2 sólo puedes usar una tarjeta de 8 megas específica de PS2, ya sea la oficial de Sony, o bien una distinta que ponga a la venta cualquier otra compañía.



En realidad no estamos hablando de una cuestión de megas, sino de que el sistema de guardar partidas que utiliza PS2 es muy diferente al de PSOne. En PSOne se graba por bloques, independientemente del espacio que necesite la partida que guardas, mientras que el método de PS2 es, por así decirlo, más "inteligente", pues se utiliza sólo aquél espacio necesario. En cualquier caso, la conclusión es que, al ser sistemas diferentes, las tarjetas son incompatibles.

Servicio de limpieza PS2

¿Qué significa cuando la consola pregunta si quiero "formatear" la tarjeta de memoria?

Por decirlo de una manera sencilla, formatear es borrar toda la información que pudiera haber en un soporte, dándole un formato reconocible por una máquina. Es decir, que si tú formateas un disquete de ordenador, en realidad lo que estás haciendo es darle una "forma" que el ordenador pueda reconocer y, por tanto, leer.

Pues eso es exactamente lo que pasa con la tarjeta de memoria de PS2. Esta opción te va a servir para borrar toda la información que tengas en la tarjeta, o para dejarla como si fuera nueva, si



Al formatear puedes perder tus archivos.

es que llegase el caso de que te empezara a dar problemas de algún tipo.

Pero debes andarte con mucha precaución, porque al formatear la tarjeta vas a perder todo lo que tuvieras almacenado en ella, así que te puedes llevar algún disgusto importante si machacas por error una partida que llevases muy avanzada. Por eso, antes de hacerlo, te recomendamos que te asegures perfectamente de que todo está en orden.

Una capacidad engañosa

¿Por qué no funcionan en PlayStation 2 las tarjetas de PSOne que tienen más de 1 mega de capacidad?

Funcionar sí que funcionan, pero el problema es que la consola sólo es capaz de reconocer uno de los megas. En realidad, las tarjetas que tienen más de 1 mega es como si incluyeran varias tarjetas diferentes dentro, una por cada mega disponible. Cuando tú las utilizas en PSOne lo normal es que uses una combinación de teclas del pad para saltar de una a otra. El problema que nos comentas viene porque PS2 no reconoce la combinación de teclas necesaria para pasar de un mega a otro, por lo que sólo puedes usar el espacio que viene por defecto, que se corresponde a los 15 primeros bloques. Del resto, olvídate.

El reproductor de Vídeo DVD

Sólo conectar y disfrutar

¿Qué necesito para ver películas en mi PS2?

No necesitas nada... bueno, en realidad sí: necesitas tener una película en DVD. Basta con que conectes la consola a la televisión para que puedas disfrutar sin problemas de la calidad de imagen y sonido que ofrecen las películas en DVD.

Todo el cine a tu disposición

¿Qué tipo de películas DVD puedo ver en PS2?

El DVD vídeo es un formato estándar, así que no vas a tener ningún problema con la opción que elijas. Cualquier película de ese formato puede ser leída por cualquier aparato de vídeo DVD, como es el caso de tu PlayStation 2. Así que tranquilo, podrás ver cualquier película que alquiles en tu videoclub habitual o que compres en cualquier tienda.

Que nadie se salga de su zona

¿Qué significa eso de las "zonas" de los DVD?

Como la inmensa mayoría de las películas disponibles en DVD son multi-lenguaje, es decir, que vienen en muchos idiomas, te podría interesar comprar películas en otros países donde quizá estuvieran más baratas. Además, se puede dar el caso de que en EEUU, por ejemplo, esté a la venta en DVD una película que todavía no se haya estrenado aquí, lo que favorecería el mercado paralelo y afectaría a las distribuidoras. Para evitar esto, se ha incluido en los vídeo DVD una limitación zonal que impide, por ejemplo, que un lector de vídeo DVD español pueda reconocer las películas americanas.



The Matrix.

CONEXIÓN A LOS TELEVISORES

¿Cuál es la mejor forma de conectar PS2 al televisor para obtener la máxima calidad?

La mejor calidad la vas a obtener con el S-Vídeo, siempre que tu TV acepte este tipo de conexión. Hay varios modelos de cable de diferentes marcas, y todos con una calidad similar. Lo ideal es que te hagas con uno que combine las salidas AV (amarilla, blanca y Roja) con la de S-Vídeo. Así, además de gran calidad de imagen, podrás conectar la consola a un equipo de música para obtener sonido estéreo.

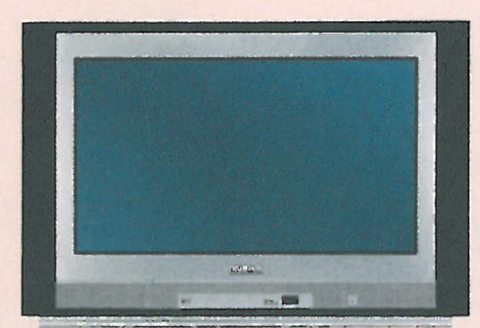
¿Las consolas dañan el tubo de imagen de los televisores?

Existe esa creencia, y se dice incluso que estos daños son mayores cuanto más grande es la tele, pero es sólo relativamente cierto. Lo que daña el tubo son las imágenes estáticas, ya sean de un juego o de una película en pausa. Sin embargo, los juegos cada vez tienen menos puntos de luz fijos. En las viejas consolas de 8 y 16 bits la mayoría de los juegos consistían en escenarios casi idénticos sobre los que se movía al personaje, de manera que las dos horas que estabas jugando eran los mismos puntos de luz los que sufrían el desgaste. Con los nuevos juegos este riesgo se reduce notablemente y más aún en el caso de PS2. Lo que debes hacer para evitar cualquier tipo de daño es observar unas medidas básicas de precaución. Sobre todo, no te dejes la tele encendida con un juego en pausa. Si, por ejemplo, vas a comer y no quieres apagar la consola, apaga al menos el televisor.

Cable de Súper Vídeo

¿Qué significa que un modelo de televisor tenga función para videojuegos? ¿Es mejor un televisor así para jugar a PlayStation 2?

Las teles con función videojuegos suelen ser, simplemente, aparatos que tienen una entrada AV directa, y que cambian automáticamente al canal apropiado en cuanto enciendes la consola.



Televisor panorámico Thomson Scenium.

¿Qué significa la opción de 50 o 60 Hz que aparece en algunos juegos?

Los Herzios representa la frecuencia de refresco que tiene la pantalla del televisor. Si una tele tiene 50 Hz, eso significa que refresca 50 veces cada segundo. Cuanto más alta es esta frecuencia, mayor calidad se logra, y eso supone menos cansancio para los ojos. Por supuesto, los televisores de 100 Hz son los mejores, ya que se reduce el casi imperceptible parpadeo que todos los aparatos de televisión tienen. Si tu tele está preparada para frecuencias superiores a 50 Hz (que es lo normal en los aparatos modernos) y un juego te ofrece la opción de jugar a 60 Hz, hazlo. Vas a tener más calidad de imagen, más velocidad de juego y menos fatiga en tus ojos. Eso sí, para que funcione tendrás que usar un cable RGB. Si no lo tienes y eliges la opción de 60 Hz, verás la imagen en blanco y negro.

¿Es verdad que en las teles de 100 Hz no se puede jugar con la pistola? ¿Por qué?

Sí, es verdad... por ahora. Se debe al refresco de la pantalla, que un TV normal es de 60 Hz. Es decir, refresca 60 veces por segundo, cifra que se eleva a los 100 ciclos por segundo cuando hablamos de televisores de 100 Hz. Los juegos suelen correr a 50 o 60 cuadros por segundo, y es en ese lapso cuando la consola detecta el disparo. Al aumentar el televisor la frecuencia de refresco, las pistolas "se hacen el lío". El problema suponemos que se podría solucionar con software: que los juegos de pistola, además de opción de correr a 50 o 60Hz, puedan hacerlo a 100Hz. Por ahora no hay ninguno, pero esta es una posibilidad que, dado que con la capacidad técnica de PS2 pensamos que es factible, en principio solucionaría este problema.

¿Hay algún juego en formato panorámico (16:9)? ¿Sabéis si saldrá alguno?

Sí, hay muchos, y cada vez habrá más. Y no sabes lo que alucinas, por ejemplo, viendo *Gran Turismo 3* en una pantalla panorámica de 32 pulgadas...



Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma.

Problemas con el cable RGB

¿Por qué no se ven bien las películas si utilizo un cable RGB?

El cable RBG es el que mejor calidad de imagen ofrece para jugar, así que lo normal es que también trates de usarlo para ver pelis. Sin embargo, todas las películas DVD llevan un sistema anticopia, para evitar que las pases a una cinta VHS. En el caso de PlayStation 2, este sistema de protección se manifiesta cuando intentas ver una película con cable RGB. Sólo tienes dos alternativas: o juegas y ves cine con el cable que viene de serie con la consola, o pruebas este truco: se trata de que conectes el cable RGB a la tele y pongas una película. Si sacas el cable poco a poco del puerto de la consola, milímetro a milímetro (y sin sacarlo del todo), llegará un momento en que se verá la imagen perfectamente.



Salvar al soldado Ryan.

Una posición peliaguda

¿Influye en algo el poner PS2 en posición vertical?

En que se acople mejor al espacio de que disponga o que así te parezca que queda más bonita. Eso sí, si la vas a poner en vertical es conveniente que te hagas con alguno de los soportes que están a la venta, ya que sin él las vibraciones que se dan en los procesos de lectura de datos pueden hacer que los discos se rayen. Nuestra recomendación es el soporte oficial de Sony.

¿Extras al alcance de PS2?

He oído que las pelis en formato DVD suelen venir con extras. ¿Qué tipo de extras traen? ¿Se puede acceder a ellos con PS2?

Una de las ventajas de la enorme capacidad de un DVD es que suelen incluir montones de cosas accesorias al propio film. Los extras más normales son la posibilidad de ver la película en varios idiomas y con diferentes subtítulos. Además, también se suelen incluir documentales sobre cómo se hizo la película, escenas eliminadas en el montaje, finales alternativos, explicación de los efectos especiales, tomas falsas, comentarios del director, trailers... Lo que se les ocurra.



Extras incluidos en Alien.

Es más, algunas películas tienen tantos extras que incluyen 2 discos: uno para la peli en sí, y otro para los extras. Por supuesto, tu PS2 puede acceder a todos ellos.

Pausas durante las películas

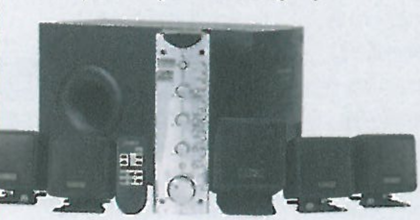
¿Es normal que durante la reproducción normal de la película se produzcan pausas o saltos?

Sí. Esto es debido a que la película puede estar grabada en dos capas distintas del DVD, lo que aumenta su capacidad. La pequeña pausa se produce cuando la lente pasa de una capa a la otra, y esto es algo que te va a ocurrir en todos los reproductores del mercado, no sólo en PlayStation 2.

DUDAS SOBRE EL SONIDO

¿Qué tengo que hacer para poder disfrutar del sonido 5.1?

PS2 está preparada para reproducir el sonido Dolby Digital, o 5.1, que es en el que se están grabado la mayoría de las películas en DVD actualmente. Ahora bien, para separar la señal en los seis canales que reproduce este sistema, necesitas un amplificador del que puedan salir los seis altavoces (dos delanteros, dos traseros, un "speaker" para los diálogos y un "subwoofwer" para los graves). Pero ten en cuenta que la única manera de conectar tu PS2 a uno de estos amplificadores es usando un cable óptico (y no todos los amplificadores tienen este puerto, así que cuidado si vas a comprar uno), ya que si empleas la señal de vídeo compuesto, con las clavijas roja y blanca, sólo conseguirás un buen estéreo.



Sistema de altavoces PlayWorks.

¿Qué tipo de amplificador necesito para disfrutar de Dolby Digital? ¿Cuánto me puede costar?

Necesitas un amplificador que sea compatible con este estándar y que tenga entrada de sonido óptica. El precio va a estar en función del aparato que compres, y de si éste trae incluidos los seis altavoces o si te los tienes que comprar aparte. Tienes buenos equipos, con altavoces incluidos, desde unas 50.000 pesetas. También los hay más caros y más baratos, e incluso existen equipos de música que cumplen estos requisitos, con lo que matas dos pájaros de un tiro.



El sistema de altavoces Sound Station, ¿es compatible con PlayStation 2?

Este sistema de altavoces es compatible hasta con un walkman, por lo que también funciona bien con PS2, aunque ha salido una segunda versión, Sound Station 2, que da más calidad.

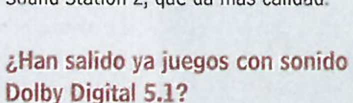
Sound Station 2.

¿Han salido ya juegos con sonido Dolby Digital 5.1?

Hay varios juegos ya que aprovechan la impresionante capacidad de sonido del DVD. Cada vez son más los que se decantan por el 5.1, aunque otros utilizan sistemas estéreo capaces de general efectos envolventes que tampoco suenan nada mal. Que la mayoría de los juegos aparezcan en Dolby Digital es sólo una cuestión de tiempo...

¿PS2 lee MP3?

No, la consola no acepta discos que tengan archivos de MP3. La verdad es que la mayoría de los reproductores de Vídeo DVD tampoco lo hacen, aunque ahora parece que se empieza a imponer en los modelos que han salido más recientemente.



Cable óptico

El formato desconocido

¿PS2 lee Vídeo CD?

No. Aunque el estándar de compresión de Vídeo CD es inferior al que se utiliza en Vídeo DVD, y la mayoría de los reproductores de Vídeo DVD leen Vídeo CD, PS2 no está preparada para ello. La consola sólo puede reconocer 5 tipos de discos: juegos en CD de PSOne; juegos en CD de PS2; CDs de audio; Vídeo DVD y los juegos en DVD de PS2. Para entendernos, "no sabe" que existe algo llamado Vídeo CD.

Se puede ver, pero no grabar

¿Se puede grabar vídeo DVD con PS2? ¿Se podrá hacer más adelante?

PS2 es un lector de DVD y los lectores sólo pueden leer. Esta tecnología avanza muy deprisa y ya se venden los primeros grabadores, aunque a un precio muy alto. Y por supuesto, no puedes convertir un lector en un grabador. La única posibilidad, casi ciencia ficción, es que en el futuro salga una PS2 grabadora.

Cuestiones de futuro

De paseo por los puertos

¿Para qué sirven los puertos de expansión?

Para cualquier cosa que se le ocurra a Sony en el futuro, ¿qué te parece un Disco Duro o la tarjeta Ethernet? Está bien que la consola venga lista para las posibles sorpresas que nos deparen los años venideros. Tener los puertos no molesta en absoluto, y nos puede venir muy bien cuando la tecnología progrese.


El disco duro de PS2.

Ventajas de la conexión USB

¿Qué es la conexión USB? ¿Puedo conectar a PS2 el mismo ratón y el teclado que tengo en mi PC?

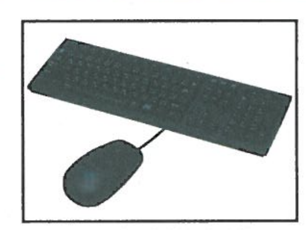
El USB es una estándar de conexión para periféricos, surgido básicamente para PC. Este sistema de conexión es mucho más rápido que los tradicionales, y además es "plug & play", que para que nos entendamos significa que la máquina puede detectar el periférico sin necesidad de realizar ningún otro ajuste. La ventaja principal de esto es que, al tratarse de un estándar, permite la conexión de los periféricos más variopintos, independientemente del sistema, formato o fabricante.

Es decir, que mientras en PSOne sólo podías conectar un ratón que tuviera el puerto específico para PSOne, ahora en PS2, gracias a los puertos USB de los que hablamos, puedes conectar cualquier ratón o teclado USB, bien sea para PC o específicamente desarrollado para PS2.

Utilidad de la unidad ZIP

¿Qué es y para qué servirá la unidad ZIP de PS2?

El ZIP es un sistema de almacenaje, una especie de disco duro externo. Para que te hagas una idea mejor, es como un disquete, pero con mucha más capacidad que te permitirá almacenar cosas que te bajes de Internet y llevártelas, por


Ratón y teclado oficiales de PS2.

ejemplo, a casa de un amigo (¿estás pensando en fotos "guarras"?). Es posible que también permita guardar partidas y que se pueda usar como una especie de disco de seguridad donde almacenes partidas antiguas o los extras que hayas encontrado en Internet de algún juego que ya no utilizas habitualmente, pero que tampoco quieres borrar o tener ocupando espacio en el disco duro de la consola. Claro que todo esto, hoy por hoy, sigue siendo ciencia-ficción.

La "misteriosa" tarjeta Ethernet

¿Podéis explicarme qué es la tarjeta Ethernet?

Es un periférico que permite conexión a banda ancha. Vamos, que es una especie de módem a lo "bestia".

¿Pagar más por navegar?

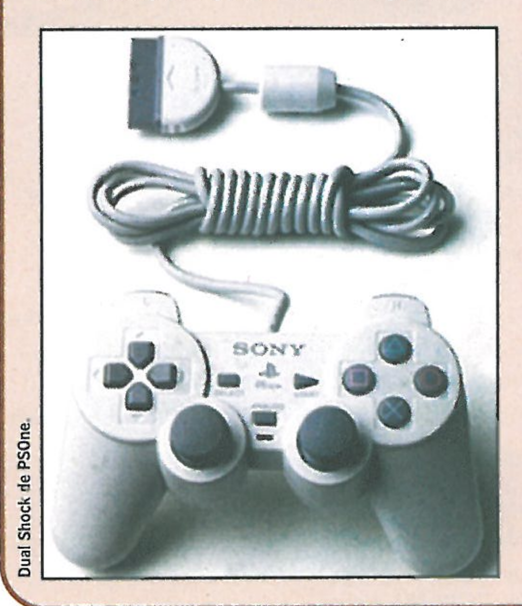
¿PS2 está preparada para conectarse a Internet, o tendré que comprarme un módem aparte?

La consola que se vende en la actualidad viene sin ningún tipo de conexión a Internet, lo que significa que tendrás que comprar un módem o una tarjeta Ethernet, según cuál sea el sistema que se imponga.

LOS PERIFÉRICOS Y SU COMPATIBILIDAD

¿Puedo jugar en PlayStation 2 con el Dual Shock de PSOne?

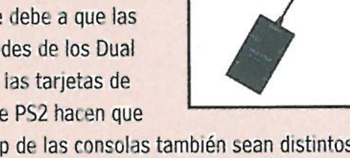
Sí, pero te faltarán prestaciones. El Dual Shock 2 tiene los botones de acción analógicos, pero el Dual Shock normal no. Así que no podrás disfrutar de esta posibilidad si utilizas el Dual Shock de PSOne. Que conste que tampoco es demasiado problema.



Dual Shock de PSOne.

¿Me funcionará el MultiTap de PSOne si lo utilizo en PlayStation 2?

No. Esto se debe a que las peculiaridades de los Dual Shock y de las tarjetas de memoria de PS2 hacen que los MultiTap de las consolas también sean distintos.



¿Son compatibles los volantes de PSOne con PS2?

Por ahora, ningún volante, o cualquier otro periférico de PlayStation (sean oficiales o no) ha dado ningún problema a la hora de utilizarlo en PS2. Solamente en los casos en que el volante pueda tener algún botón (o pedal) digital, perderás la opción analógica, que sí tendrán todos los que salgan específicamente para PS2. Así que podrás utilizarlos, aunque con menos prestaciones.

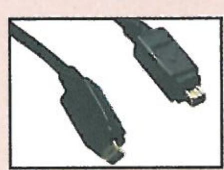
¿Ha sacado Sony algún teclado o ratón oficial pensado para cuando podamos conectarnos a Internet? ¿Podrá valer también un teclado o ratón normal de PC?

Sony ha puesto a la venta, en unidades reducidas, un kit de desarrollo que incluye teclado y ratón. Además, también está desarrollando un monitor plano que "es la pera". Se supone que estos periféricos, junto con el disco duro, se pondrán a la venta cuando sea factible la conexión a Internet.

En cualquier caso, se supone que podrá usarse cualquier teclado y ratón USB. Nosotros, de hecho, ya hemos jugado a *Unreal Tournament* y *Age of Empires II* con un ratón y un teclado de PC.

¿Está preparada PS2 para poder jugar al tiempo con otra PS2 por medio de cable link? ¿podría conectarse con una PSOne?

El cable i-Link es el encargado de permitirnos conectar dos PlayStation 2. Es más, este cable permite la conexión de varias consolas en serie, y no sólo de dos, que era lo que permitía PSOne. Obviamente, sólo podremos jugar con otras PS2, ya que para utilizar este sistema es necesario que todas las consolas conectadas tengan el mismo juego, y como comprenderás, en PSOne no se pueden cargar juegos de PS2.


Cable i-Link.

Suspirando por los juegos en red

¿En PS2 se podrá jugar con juegos de PC por la red, o existirá otro sistema de juegos Online de PS2?

Podrás jugar en la red con juegos de PlayStation 2, pero no con juegos de PC. Es decir, que



Final Fantasy XI.

va a haber juegos específicos para PlayStation 2 que se puedan jugar en red, pero, como de costumbre, los juegos de PC no funcionan en la consola de Sony. Lo que sí podrás es jugar con (o contra) otros jugadores que tengan el mismo juego en su versión PC. Es decir, si *Final Fantasy XI* es Online y sale también una versión para PC, tú podrás formar equipo tanto con jugadores que se conecten a través de PS2 como de PC. Al menos, ésa es la teoría...

No mezclemos los conceptos

¿En el disco duro de PS2 se podrán instalar programas como Windows o Word?

No. Windows, como Linux, es un sistema operativo para PC, y PS2 tiene el suyo propio. Y lo mismo sucede con otros programa de PC. No mezclemos las churras con las merinas... una consola es una consola y un PC es un PC. Otra cosa es que Microsoft saque un procesador de textos para PS2, pero no es probable... ¿verdad?



El futuro de la consola en Internet

¿Tendrá PlayStation 2 en el futuro acceso a Internet, chat y juegos Online?

Todos estos servicios que nos has comentado son inherentes a Internet y una vez que accedes a una Web puedes disfrutar de lo que la página te ofrezca. Eso sí, lo que todavía está por ver es el tipo de módem que se le coloca a la consola, y qué compatibilidad hay con los juegos Online. Lo normal es que sólo puedas jugar en On-Line con juegos preparados para PlayStation 2, igual que sólo





Pantallas de *Tony Hawk´s 3.*

puedes jugar a juegos On-Line de PC si te conectas mediante un PC. ¿Títulos? Como habrás leído en nuestro reportaje sobre el futuro, el juego que va a tener el honor de inaugurar el juego en Internet es *Tony Hawk´s 3.*

Una consola que cruza el charco

¿Tendré algún problema si me compro la consola en Estados Unidos?

Por supuesto que sí. En primer lugar, porque la consola que allí se vende es NTSC, el sistema de vídeo norteamericano, con lo cual no te van a funcionar los juegos que se venden en Europa (en sistema de vídeo PAL). Por otro lado, los juegos americanos no están traducidos al castellano.

ÍNDICE ALFABÉTICO DE JUEGOS


SONY
PS2
PlayStation2
MagicGate
MEMORY CARD
2
www.hobbypress.es/Playmania

EL TORNEO DE CLUBES
DE FUTBOL MAS IMPORTANTE DEL MUNDO





Season 2001/2002









UEFA CHAMPIONS LEAGUE®, el torneo de clubes más prestigioso del mundo, es el paso necesario para que los más grandes jugadores de Europa muestren su pasión y habilidades al más alto nivel. Aquí tienes la oportunidad para jugar con los mejores jugadores de todos los equipos en los más espectaculares estadios de fútbol de toda Europa.



DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70











